RGB EDITORA

DIRECTX 9 E PLACAS GEFORCE 4 AO PORMENOR

MEGA SCORE

N.º 89 • Fevereiro 2003
Ano VIII • Mensal
Preço: €4,99

FABLE
Um jogo para heróis

OS MELHORES JOGOS DE 2002

XBOX LIVE TESTADO

JOGOS À PORTUGUESA

ISSN 1645-1503

OFERTA
3 jogos completos

COMMAND & CONQUER: GENERALS › RAYMAN 3 › CHAMPIONSHIP MANAGER 02/03
BLACK HAWK DOWN › TRON 2.0 › SLY RACCOON › SPLINTER CELL (PC) › BATATOON

evolution studios

WRC EXTREME II

Comida oficial do Campeonato do Mundo de Rallies

Grã-Bretanha

Chipre

Espanha

Tens que provar

"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2", "PSone" e "ΔOXΩ" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "" são marcas da Sony Corporation Inc. Todos os direitos reservados. World Rally Championship II Extreme © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Publicado pela Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido pela Evolution Studios. Um produto oficial da FIA World Rally Championship licenciado pela International Sportsworld Communicators Limited.

TBWA

PlayStation 2

WRC EXTREME II

21 pilotos oficiais. Todas as equipas. As 14 provas oficiais do Mundial de Rallies. Mais de 800 km de estradas. Gráficos recriados a partir de fotos captadas por satélites. Carrocerias totalmente deformáveis. Protótipos dos automóveis de rally do futuro. Opção multijogador. World Rally II Championship Extreme. O único jogo oficial do campeonato do mundo de rallies.

pt.playstation.com

PlayStation 2

DETERMINAÇÃO TENSÃO AUTOCONTROLO O OUTRO LADO

MEGA SCORE

Propriedade
R.G.B. EDITORA, LDA

Director-Geral
João Lopes

Director de Publicações
Paulo Oliveira

Director de Circulação
Victor Costa

Directora de Publicidade e Marketing
Carina Coelho

Secretariado
Priscilla Pereira, Sónia Vieira
Susana Cotrim (assinaturas@rgb.pt)

Publicidade
Paula Pereira (Account)
Vanessa Vicente (Account)
email: publicidade@rgb.pt

Editor-Chefe
Nelson Calvinho (megascore@rgb.pt)

Redacção
Frederico Teixeira (Coordenação)
Jorge Silva, Jorge Vieira,
Luiz Carlos Baptista, Nuno Faria
e Maria Sofia Crespo (Revisão)

Colaboradores
exandre Algarvio, Erica Cunha e Alves, João Diniz Sanches,
João Miguel Lameiras, Pedro Miranda, e Vasco Félix

Arte
Teresa Silva (Directora)
Cristiana Nascimento, Cristina Guimas,
João Filipe Matias
e Lino de Sousa

CD-ROM
TECNODISCO

Pré-impressão e Impressão
SOGAPAL Artes Gráficas, Lda.
Portela da Ajuda – 1495 Lisboa

Distribuição
MIDESA
Rua da República da Coreia, nº 34 – Ranholas
– 2710-460 Sintra
Tel.: (351) 21 926 78 00

Software
Ecofilmes, Electronic Arts, Infogrames, Inforjogos,
mundo, PlayGames, Microsoft e Planeta DeAgostini Interactive

Administração, Redacção e Publicidade
R. Laura Alves, 3 – 2745-152 Queluz
Tel.: (351) 21 434 45 00
Fax: (351) 21 434 45 09
E-mail: geral@rgb.pt

Contribuinte nº 503 493 112
RSGMJ nº 119.345
CRC Sintra nº 15.460
Depósito Legal nº 92 095/95
Capital Social 5000 euros

Outras Publicações da RGB Editora:
Revista Oficial PlayStation
Mega Jogos
DVD-Review – Edição Portuguesa

Tiragem: 26 000 exemplares
Periodicidade Mensal

Membro da
apct

Proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo
da Mega Score sem autorização do Editor.

PORTUGAL UNDERGROUND

A Mega Score entrou em 2003 de vermelho e verde. É a segunda edição consecutiva em que fazemos um grande plano sobre projectos nacionais na área dos videojogos. Um clássico com quase 16 anos de crescente popularidade na Internet; um projecto ambicioso que se desenha a norte para o PC; e apostas diferentes mas lúcidas na área do entretenimento móvel: esta edição mostra de tudo um pouco num inédito especial de sete páginas, acompanhado, no CD, de um jogo completo. Português.

Algo está a mudar no nosso periférico rectângulo. Em tempos de crise, começam a surgir projectos e iniciativas interessantes que podem colocar, finalmente, o nosso país no mapa dos videojogos – ou, pelo menos, a começar a agitar mentes conservadoras e a inspirar talentos com boa-vontade, mas desorientados por alguma ingenuidade no que toca à gestão e negociação de projectos. Não sabemos se já é o suficiente para decretarmos a existência de uma "comunidade de criadores de videojogos portugueses", mas é, sem dúvida, um bom princípio.

Vamos continuar a divulgar iniciativas portuguesas, como sempre o temos feito – sozinhos –, ainda que a alguns autonomeados "criadores de videojogos", sem nada para mostrar a não ser interpelações ofensivas, custe reconhecê-lo. Entretanto, visitem o http://forum.gamedev-pt.net, um excelente espaço nacional de partilha de ideias relacionadas com a criação dos videojogos em todas as suas vertentes, da modelação 3D ao design, à Inteligência Artificial, e por aí fora.

A Mega Score tem beneficiado (esperamos que seja este o verbo consensual) de algumas alterações, subtis, mas valiosas, para os leitores. O guia Megacompras e o Fórum Meg@Score são dois exemplos. E, a partir desta edição, vamos tentar dar voz – numa nova página de autoria rotativa, intitulada Opinião Crónica – a quem, de facto, nos pode dizer como é que tudo acontece: os designers, os programadores, os artistas, os relações públicas ligados à indústria dos videojogos. A inauguração pertence ao Ricardo Andrade, o principal designer da portuguesa YDreams, na página 16.

A secção Jogo de Cartas foi substituída por duas páginas de Zona de Culto, um espaço mais abrangente dedicado aos entretenimentos alternativos que inspiram ou se foram inspirar nos videojogos – como a banda desenhada, o cinema ou os jogos de tabuleiro, por exemplo. Não queremos que seja um mero catálogo de produtos: seguindo aquilo que é a nossa política editorial, é um espaço de divulgação, mas imbuído do espírito crítico que nos é tão caro. E feito em parceria com a Devir/Revista Comix.

Temos mais novidades preparadas para 2003. Esperemos que estas sejam para já do vosso agrado.

Nelson Calvinho

SUMÁRIO

ESTE MÊS NOS CDS:

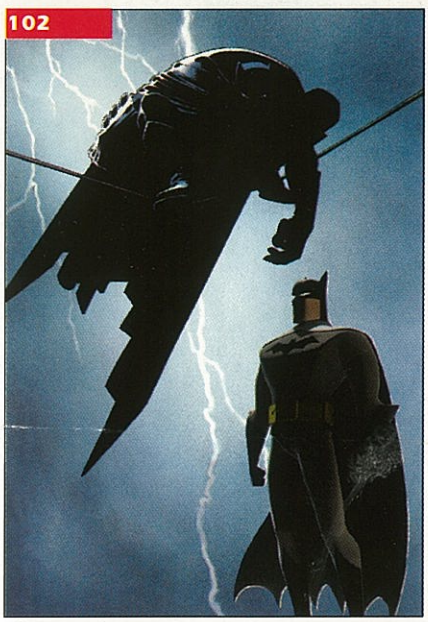
BLACK MIRROR
BLOOD RAYNE
CRUSADER COMANDER
DEATH ILLUSTRATED 0.5
GROM
HARRY POTTER: THE CHAMBER OF SECRETS
IMPOSSIBLE CREATURES
NEVERWINTER NIGHTS
RISK
SPLINTER CELL

INFORMAÇÃO DETALHADA NA PÁGINA 104.

JOGOS COMPLETOS:
TRUCK RACING 2001
CODE RED
ELIFOOT 2002

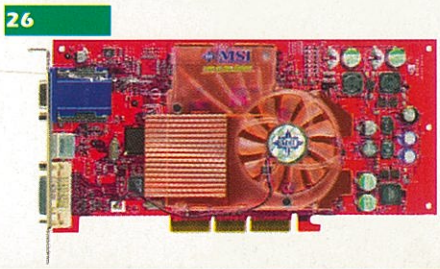
85

102



79

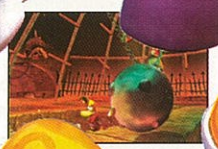
26

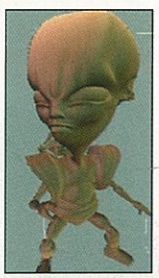


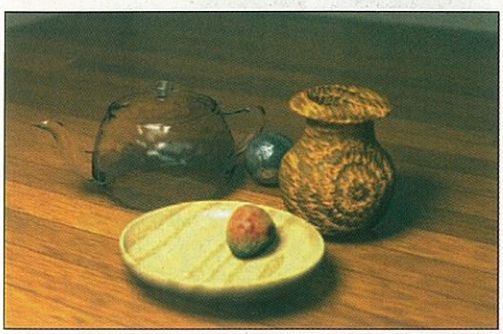
70

Fable (Xbox)

A nova obra-prima do genial Peter Molyneux desafia o jogador a tornar-se o maior herói do mundo. Em entrevista exclusiva, Simon Carter explica o que fazer para lá chegar.







TODOS OS MESES

- Correio dos Leitores 6
- Fórum Meg@Score 9
- Notícias 10
- Opinião 16
- Consultório 20
- Megacompras 30
- Truques & Dicas 96
- Mods & Comunidades 100
- Zona de Culto 102
- No CD 104
- Classificados 106
- Crash 112
- Mega Toons 113
- Crónica de Londres 114

TEMA DE CAPA

- Fable 70

ANTEVISÕES

- Command & Conquer: Generals (PC) 54
- Delta Force: Black Hawk Down (PC) 60
- Freelancer (PC) 64
- Rainbow Six: Raven Shield (PC) 59
- Rayman 3: Hoodlum Havoc (PC/PS2) 66
- Robin Hood: Defender of the Crown (PS2) 58
- Shadow of Memories (PC) 62
- Splinter Cell (PC) 63
- Tenchu 3: Wrath Of Heaven (PS2) 68

TESTES

- Celtic Kings (PC) 80
- Championship Manager 02/03 (Xbox) 79
- Cultures 2 (PC) 87
- Divine Divinity (PC) 93
- Gladiators, The (PC) 82
- Industry Giant 2 (PC) 94
- Iron Storm (PC) 88
- Mech Assault (Xbox) 84
- NBA Inside Drive 2003 (Xbox) 92
- NBA Live 2003 (PC) 83
- Platoon (PC) 77
- RalliSport Challenge (PC) 91
- Rally Fusion (Xbox) 86
- Reign of Fire (PS2) 89
- Riding Spirits (PS2) 86
- Shemnue 2 (Xbox) 78
- Sly Raccoon (PS2) 76
- SmackDown! Shut Your Mouth (PS2) 90
- Star Wars: Bounty Hunter (PS2) 85
- Starmageddon: Project Earth (PC) 90
- Sub Rebellion (PS2) 92
- Sum Of All Fears, The (PS2) 90
- X-Men: Next Dimension (PS2) 91

OUTRAS SECÇÕES

HARDWARE

- Freedom 2.4 Cordless Joystick (PC/Mac) 25
- Placas gráficas (PC) 26
- Acessórios (PS2) 28
- Logitech Momo Racing (PC) 29

SOFTWARE

- DirectX 9 32

MULTIMÉDIA

- Aula Mágica 3º/4º ano 33
- Batatoon na Texto Editora 33

INDÚSTRIA

- Made in .pt 35
- Mega-Exame 2002 42
- Mesa-Redonda: Xbox Live 48

REPORTAGEM

- Tron 2.0 53

LANÇAMENTOS

1) Quando e que vai sair o Splinter Cell **para PC? Ouvi que ia ser em Janeiro, mas quando?**
2) Podiam incluir a versão 1.5 do America's Army **e a versão 1.6 do** Counter-Strike**? Adorei o AA.**
3) Podiam incluir na vossa lista de compras uma loja que seja no Norte, mais exactamente no Porto?
4) Quando vai sair o Metal Gear Solid 2: Substance **para PC?**
5) Quando vai sair o Commandos 3 **para PC?**

Pedro Evangelista – deeper__underground@hotmail.com

1) A saída de Splinter Cell, para PC, foi adiada para 14 de Fevereiro.
2) O upgrade do America's Army da versão 1.4 para 1.5 encontra-se dentro da directoria \Patches\ no CD de demos do Splinter Cell, desta edição. O Counter-Strike 1.6 ainda não foi lançado (à data de resposta ao seu email). O seu lançamento está previsto para 1 de Fevereiro.
3) A "lista de compras" é uma compilação de páginas de publicidade. A presença de uma loja do norte depende do interesse manifestado por um retalhista daquela região.
4) O lançamento de Metal Gear Solid: Substance (PC, PS2 e Xbox) foi adiado para Abril deste ano.
5) Commandos 3 está anunciado para o próximo Verão.

Xbox Alive

1) Quando é que a Xbox Live sai cá, quanto é que pago enquanto navego?
2) É possível jogar com pessoas de outros continentes? Será que posso jogar com mais três companheiros meus, em minha casa, com a mesma consola e mais três comandos?
3) Que jogos me recomendam para compra, com ou sem "Live"?
4) O kit "Live" trará bugs ao princípio, como aqueles encontrados na feira em que foi apresentado?

Luís Agra – xboxman@iol.pt

1 e 4) Pode encontrar todas as informações na Mesa-Redonda especial deste mês que é justamente uma "análise" às funcionalidades da Xbox Live.
2) Partilhando a mesma consola não.
3) Espreite o artigo sobre os jogos do ano. Estão lá os que consideramos melhores para todas as plataformas.

Jogos em rede

Temos um salão de computadores em Viana com vários computadores em rede, agora, a minha questão era saber qual o melhor jogo para jogar em rede sem ser o Unreal Tournament 2003**?**

Liu Guanbao – pekimonline@hotmail.com

FPS: **Half-Life** (Counter-Strike); **Quake III Arena** (Urban Terror); **Unreal Tournament** (Strike Force).
RTS: **Warcraft III**; **Age of Mythology.**
Estes são apenas alguns dos mais sonantes e imediatos.

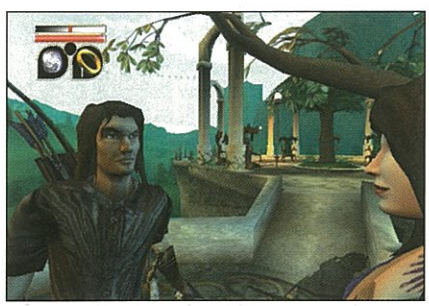
Pirataria

Apesar de ser leitor assíduo da revista e ter quase todos os números, sou obrigado a discordar totalmente da vossa posição em relação à pirataria.
Meus caros amigos, nós, público com idades compreendidas entre os 18 e os 25 anos, consumidores de jogos, ESTUDANTES, sem fonte de rendimento, não podemos suportar preços por jogo de cerca de 50 euros. Não só muitos jogos são pequenos e acabam em cerca de um fim-de-semana, como, muitas vezes, as demos enganam muito bem e os jogos na realidade não valem NADA...
Se calha saírem dois ou três jogos que se queira ao mesmo tempo, estamos perdidos a pagar 150 euros... ou jogamos ao galo ou vamos acabar o Curse Of Monkey Island **pela 50ª vez... eu já sei o jogo de cor, por amor de deus...**
Os jogos são caros, não vale a pena dizer nada, não são as distribuidoras, não é o IVA (19 por cento de cinco euros são 95 cêntimos, por exemplo), tudo depende do preço final. A música tem os mesmos encargos e os álbuns custam 20 euros.
Ninguém se dá ao trabalho de sacar da Net e fazer grandes embustes, se o preço é tão baixo. Só o trabalho para arranjar este ou aquele jogo e o tempo de espera, qualquer pessoa pagava na boa 20 euros e bastavam três pessoas comprarem que já cobria o preço de um jogo à taxa actual. Dá que pensar...
Esta crítica, acreditem, é construtiva...

Raul C. – jdmarcos1000@hotmail.com

Precisamente para evitar que os nossos leitores dêem o dinheiro por mal gasto em jogos de qualidade duvidosa é que os denunciamos. A questão do IVA não foi levantada por si própria. O IVA existe e sempre existirá. Mas também nos referimos às margens de lucro que vão para as distribuidoras e retalhistas, bem como os custos de armazém, pessoal e selos (não esquecendo a localização do produto, quando existe). Pagar 19 por cento de IVA sobre cinco euros não é o mesmo que pagar 19 por cento sobre 45 euros. E muitos jogos triplicam de preço apenas nos circuitos de distribuição nacional.
A nossa posição quanto à pirataria já foi referida inúmeras vezes: somos contra, o que não significa que não concordemos que existam injustiças no actual modelo de distribuição dos jogos.
Quanto à sua crítica, caro leitor: é construtiva para quem?

Um problema comilão



Olá redacção. Eu gostava que me pudessem esclarecer um problema que me anda a comer a cabeça. Adquiri, este Natal, o The Lord Of The Rings: The Fellowship Of The Ring **para PC. Instalei o jogo e, claro, corri-o. Quando o computador acabou de carregar o jogo, apareceu-me no ecrã uma mescla de texturas aleatórias por cima dos modelos das personagens e do próprio ambiente do jogo. Mais parecia uma festa de Psicotrance, ou uma manta de retalhos sempre em mudança. Eu tenho um Pentium 4 1.8 GHz, 512 memória DDR, 1ª GeForce 3 ti 200, Win 98 SE e um disco de 40 GB. Já instalei as últimas drivers Detonator 40. qualquer coisa; Já li o Readme do jogo; não tenho Internet, por isso não posso ir ao site dos responsáveis do suporte técnico. Agradecia imenso que me ajudassem visto que, como eu já li a saga do anel, gostava agora de "viver" A aventura.**

Quando é que sai o GTA: Vice City, **o** Pro Evolution Soccer, **o** Metal Gear Solid 2 **e o** Halo **para PC?**

Nuno – nuno_serro@aeiou.pt

A solução passa invariavelmente pela Internet... O patch 1.1 do jogo (25,9MB) resolve o problema a que se refere. Ainda assim, pode tentar (sem promessas) instalar uma versão anterior dos Detonator. Existem casos onde os drivers 30.82, para XP, mesmo não sendo os mais recentes nem tirando o melhor partido da placa, são mais estáveis, resolvendo alguns problemas do género em diversos jogos (como **Medal of Honor** e **Unreal Tournament 2003**).
Patch: www.lotr.com/frame_support.shtml#patch11.

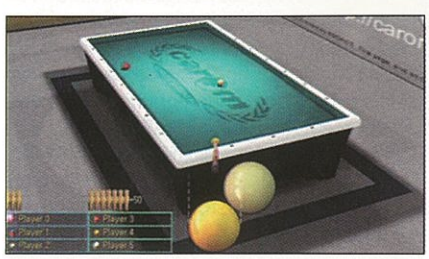
Mudanças no CD

Na última edição, li a proposta do leitor Victor Silva a pedir para colocaram no CD as revistas já sem valor comercial em formato *.pdf. Eu achei a ideia fascinante, pois se no CD viessem as revistas antigas que já não rendem dinheiro à editora, seria melhor que muitas das demos que vêm no CD e que ninguém instala de certeza. No próximo CD, poderiam pôr desde o nº 1 até à revista que é relembrada na rubrica Há seis anos, e depois, todos os meses, a revista relembrada vinha no CD. Acho que esta ideia não vos iria prejudicar e, até pelo contrário, iria chamar mais compradores que querem completar a sua colecção com números antigos.
Pensem nisso. Acho que até era inovador.

João Silva – jony_silva@sapo.pt

Não iremos incluir edições completas no CD mas irão surgir algumas mudanças a partir do próximo número. Estamos a ponderar a hipótese de incluir nos CDs análises antigas (em .pdf), Truques e Dicas para PC, uma interface simples em HTML, bem como algumas imagens de títulos analisados e vídeos de jogos a chegar. É também nossa intenção recuperar as secções de Humor e Talentos, esta última onde pretendemos divulgar pequenos jogos criados pelos leitores.

MMORPG



Gostava de anunciar aos leitores alguns MMORPGs (jogos online) que acho que são extremamente excelentes! Eles são: Runescape **(www.runescape.com),** Planeshift **(www.planeshift.it) e, o melhor deles todos, o** Carom 3D **(www.carom3d.com). Os dois primeiros são jogos "irreais" que remontam à época medieval, mas o Planeshift não está ainda sequer na versão beta, por isso, o melhor é esperar. Quanto ao Carom 3D, é um jogo de snooker e bilhar online (tendo também uma versão de treino off-line). O que o torna viciante são os jogos inventados por eles (ex.: deathmatch e cardball) e o facto de existirem *ranks* e *clan wars*. Outra vantagem é o facto de este jogo ter bastantes jogadores portugueses.**
Por fim, gostava de perguntar se já chegaram notícias do Vice City **para o PC.**

Ravem jr – sparco_ravemjr@hotmail.com

Ainda não está confirmada uma versão de GTA: Vice City para PC, sendo por enquanto um jogo exclusivo da PlayStation 2.

America's Army Login

Gostava de saber qual o número que tenho que pôr no registo, visto que me pedem um número que supostamente vinha no CD...

Filipe Alferes – 3rdstrike@mail.pt

O registo do jogo tem que ser feito como se de um download se tratasse e não como um jogo distribuído no CD – caso contrário, todos os leitores teriam o mesmo login. Basta seguir as indicações no ecrã, mas optando pela versão de download e não pela de CD.

Adeus ó vou-me embora

O bichinho dos jogos e dos computadores nunca me abandonou desde o Spectrum. Comprei revistas espanholas até fartar, mas então surgiu a PC Format. Era a minha preferida até que, sem saber porquê, desapareceu do mercado. Descobri a Mega Score e fidelizei-me a ela.
Vou ter que contar uma coisa, não gosto de consolas, mais, detesto consolas, pior, tenho aversão a consolas, às potentes, às minis, a todas! É curioso ler a opinião de alguns leitores de como são porreiras, de como são o melhor para jogar. Para mim, dispenso.
Partilho a opinião de um leitor da Mega Score quando mostrava o seu desagrado por metade das páginas serem dedicadas às consolas (...).
Aliás, como dizia o tal leitor, nem tudo vai bem na revista. Os jogos têm imagens lindíssimas, ideias impressionantes e outros adjectivos mais do que abonatórios, mas a revista pouco mais mostra que pálidas imagens e ideias resumidas, muito resumidas mesmo – quase chegam a roçar as estrelinhas dos críticos de cinema. Pode parecer curioso, mas chego a ler mais sobre jogos do que a jogá-los e nisso também a revista não ajuda muito.
As consolas têm revistas dedicadas, a revista de Xbox, a revista da outra e mais da outra e da aqueloutra, e ainda as revistas das consolas. Mas a Mega Score quer tudo, abraça tudo, é de jogos, é de todos os jogos e vai estar sempre na berra com a máquina que vende mais, furando todos os nichos de jogadores. Ah, eu disse de todos?! Todos menos eu, eu pelo menos. Vou saltar fora, procurar no mercado irmão (irra), dos nossos hermanos, que nestas coisas de jogos, mesmo que trafulhas, levam as coisas a sério e as revistas enchem o olho, e muito.
Vá lá, pronto, também não é para chorarem, sempre irei ver que jogo oferecem e, se valer a pena, lá compro a revista e talvez uma vez ou outra (de longe em longe) a volte a comprar, mas fidelizado já não.
Mas tenho de vos agradecer por ter jogado o Tzar **e o** Devil Inside, **bons jogos, sim senhor, então este último com aquele final a roçar o erotismo que até o coiso ia ganhando vida (...).**
Um grande abraço para vocês, certo de que partilhamos o mesmo vício, deste vosso leitor (ex.: eheheh).

Júlio Matos – via email

S.O.S. ideias

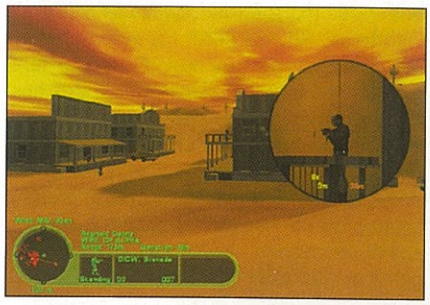
Eu (modéstia à parte) sou uma verdadeira sopa de boas ideias ambulante. E tive uma ideia que dava um jogo (no mínimo) excelente. Agora que já exagerei, era só para dizer que estava a pensar mandar essa ideia para uma editora qualquer, visto que, para além de ter boas ideias, também sou uma desgraça na área da programação, sendo os meus conhecimentos quase nulos. Mas ao ler a carta que um outro leitor enviou fiquei assustado e com medo que me acontecesse o mesmo. Não sei o que hei-de fazer.
Ora, um leitor numa edição mais antiga deu a ideia de vocês (MS) servirem de "ponte" entre as verdadeiras sopas de boas ideias ambulantes que existem por esse Portugal fora e as editoras... e vocês disseram que era uma boa ideia. Então, onde é que está isso?
Eu nem exigia uma participação muito activa, só queria o meu nome nos créditos, pois seria um conceito novo.
E não o que ria ver na categoria das boas ideias mal aproveitadas.

Daniel Pereira – nightligth@hotmail.com

Caro leitor, uma das causas pelas quais a Mega Score sempre se tem debatido é precisamente a do apoio a todos os talentos portugueses que nos procuram.
Têmo-lo feito através de eventos que promovam a criação de obras nacionais, através de artigos sobre o que por Portugal se vai fazendo – como é exemplo, muito particularmente esta edição, com um especial de sete páginas sobre projectos nacionais na área dos videojogos –, por via de publicação de trabalhos dos leitores nos nossos CDs ou, simplesmente, através da divulgação de informação que nos vão fazendo chegar.
A negociação de ideias de leitores com edito-

ras, essa, está fora das nossas competências. Quanto muito, podemos fornecer contactos ou encaminhá-los para as entidades mais competentes.

Tempo de antena



Oi pessoal da MS. Antes de mais, queria felicitar-vos pelo excelente trabalho que têm feito. Decidi enviar-vos este email para tentar divulgar a comunidade de Delta Force Land Warrior **(DFLW) em Portugal. Vocês já devem estar a perguntar o que é isto... É um FPS não com grandes gráficos mas com uma jogabilidade excelente. Nós, comunidade de Delta Force, queríamos pedir um pouco da vossa ajuda para divulgar este jogo em Portugal, porque hoje em dia quase só se dá importância ao** Unreal Tournament **como jogo online.**
Eu também já joguei UT na Internet, já joguei muitos jogos online, mas o DFLW foi o que mais me cativou. Queria deixar aqui informação sobre a comunidade para que os jogadores online deste país dêem uma espreitadela em www.deltaforce.pt.vu. Lá estão disponíveis informações sobre o jogo e também sobre os clãs. Podem também visitar os canais do IRC na Ptnet: #deltaforce, #kac, #kab, #=PSC=, e #ptrangers. Espero que não se importem de "desperdiçar" cinco minutos da vossa vida, pelo menos, só para conhecer o jogo! Obrigado pela vossa atenção e joguem muito.

Mário André – maxracing_@hotmail.com

Programar

Gostava que me indicassem livros ou sites que me ensinassem a desenvolver um simples jogo, e também um programa prático e simples que me ajude a desenvolvê-los.

Rui Assunção – rui.m2@mail.pt

Pode encontrar tutoriais para uma série de linguagens de programação na directoria do Google: http://directory.google.com/Top/Computers/Education/Programming/Tutorials.

Hangar Virtual

Foi com alguma expectativa que adquiri a revista deste mês, pois todos sabemos que, quando uma equipa é mexida, há sempre coisas que mudam, quer para melhor ou para pior, mas felizmente tive a agradável surpresa de constatar que pouco ou nada mudou a não ser... Pois, sendo eu um fã do voo simulado, senti um vazio enorme ao não encontrar a habitual crónica do amigo José Antunes, o seu famoso Hangar Virtual!
Posto isto, só lhes venho pedir que não desprezem o pessoal dos "aviões", pois já começo a notar uma certa mossa nessa área, e a prová-lo está a ausência da notícia de que a Microsoft está a preparar um patch para o Combat Flight Simulator 3, **visto já ter reconhecido a existência de vários erros graves no jogo. Aliás, isto é reconhecido no site CFS Insider, mantido pela própria Microsoft! Pode não ser uma grande novidade para o pessoal do virtual, mas, para quem adquiriu o jogo e se está a sentir defraudado, creio ser importante!**
Para além disso, existe um filme soberbo de apresentação do IL2- Forg. Battles **que, segundo foi anunciado, vai sair em Fevereiro. Neste caso, gostaria que dessem uma chamada de atenção para não acontecer o mesmo que com o** IL2-Sturmovik, **pois não o encontrei à venda em parte alguma e a própria FNAC, distribuidora em Portugal da Ubi Soft, não me deu prazo de entrega. A minha alternativa foi recorrer a um amigo da comunidade, de origem americana, que me arranjou um exemplar e mo enviou!**
Ah! Já agora, podiam colocar no CD os últimos patches para o IL2? É que são bastante longos e para quem tem ligações analógicas não é nada tentador!

Luís Faria – luis.faria@eng.efacec.pt

Não há como negar: o José Antunes é a grande referência em Portugal no que aos simuladores de voo diz respeito, e naturalmente lamentamos que tenha voado para outros projectos. Posto isto, a Mega Score promete tentar estar à altura da herança deixada, contando para tal também com a contribuição dos leitores, particularmente no que diz respeito a notícias e informação relativa à comunidade adepta do género.
Por outro lado, também é verdade que a própria indústria não tem tratado bem as simulações de voo, sendo cada vez mais raros os novos lançamentos no mercado.

12 MB é pouco

Comprei há pouco o jogo Unreal Tournament 2003 **e, ao jogá-lo, todos os bots não passavam de uns "bonecos andantes" sem qualquer tipo de detalhe, ou seja, completamente brancos, apesar das arenas estarem detalhadas e sem qualquer problema. Haverá alguma razão? Tenho uma placa gráfica Maxi Gamer Voodoo 2, Windows XP, Pentium IV a 1.6, 40 GB de disco rígido a 7200rps e memórias DDR a 256 MB. É compatível com o primeiro UT (que comprei na altura em existiam à venda os Mega Jogos), mas não com esta versão. Será da placa gráfica?**
Já agora, dentro de umas semanas abro o meu site sobre o jogo The Sims, **onde os jogadores podem fazer downloads de objectos. Visitem-no em www.portalpt.net\thesimsdream_ts.html.**

Bruno Antunes – nsoft_djefox@hotmail.com

Pode ter a certeza que é da sua placa gráfica. A solução é investir numa nova.

GTA Championship Live

1) Quando é que sai o Unreal Championship **para a Xbox?**
2) Há hipótese de a Xbox Live sair em Portugal? Quanto custará?
3) Irá sair algum GTA **para a Xbox?**
4) Vai haver continuação do MAGNÍFICO Syberia**?**

Alexandre – zinchenko@netcabo.pt

1) Unreal Championship já foi lançado.
2) Se o lançamento correr bem nos oito grandes mercados europeus (Reino Unido, Alemanha, França, Bélgica, Holanda, Itália, Espanha e Suécia), a Xbox Live chegará até nós ainda este ano e o seu preço rondará os 60 euros.
3) Não está programado nenhum GTA para Xbox.
4) Por enquanto, não há um anúncio oficial para a sequela de Syberia.

Gandalf, o Carniceiro

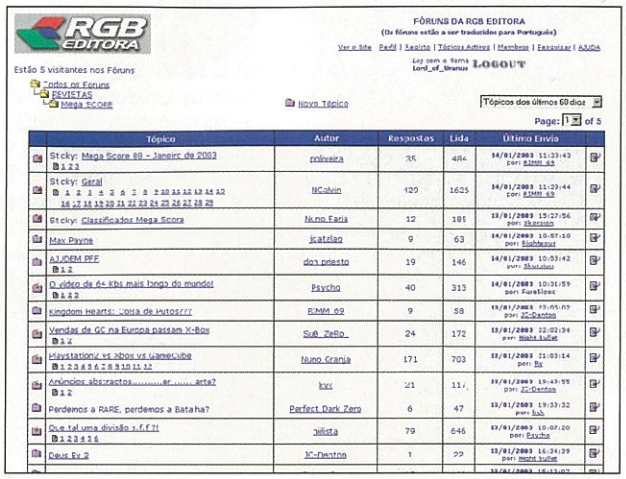
Escrevo para agradecer à Mega Score pelo facto de, na última edição, ter "oferecido" a demo do jogo O Senhor dos Anéis.
Devo confessar que esperei ansioso por este jogo nos últimos meses, até porque tinha ideia que iria sair pela Sierra, e qual não é o meu espanto quando corro a demo e me deparo com uma obra no mínimo triste. Nem o facto de ser um fã dos livros me fez gostar deste jogo. Em termos de jogabilidade, chegam a haver falhas incríveis, como o facto de, em certas partes, não se ver minimamente quer o jogador quer o alvo a atacar. E, no atacar, está outro problema: é que o jogo pareceu-me ser só isso. Das três partes da demo, duas são só combate e outra, a primeira, nem sei bem o que é. Em jeito de piada, devo acrescentar que Gandalf, o Cinzento, se poderia chamar Gandalf, o Carniceiro...
No meu entender, é triste que uma obra literária com estatuto de clássico seja tão mal tratada pela fome de dinheiro da indústria. Esperava que fosse feito um jogo dentro do estilo RPG, visto que o livro é o pai do género, ainda os PCs andavam longe da ideia do vulgar humano. Mas fazer um jogo que em nada é fiel à obra – como o facto de colocarem um troll da montanha no Cume do Tempo e não os Nâzgul – e que ainda por cima é mal executado é, em meu ver, um claro sinal que algo está podre neste reino, seja ele qual for...
Todos sabemos que a Vivendi está em crise económica, mas, assim como a pirataria é condenável, acho que esta conduta de piratear as pessoas – os fãs da obra de Tolkien, neste caso –, apelando enganosamente com um nome que é símbolo de qualidade, deveria nas nossas mentes ser também um crime. E não vale dizer que só compra quem quer, pois, na altura do Natal, muitas são as pessoas que compram este jogo para oferecer a alguém que seja fã dos livros.

Rui Fidalgo – RFidalgo@mail.pt

FÓRUM MEG@SCORE

A Mega Score traz para o papel algumas das intervenções mais interessantes do seu fórum de discussão na Internet. A Mega Score reserva-se o direito de editar as mensagens publicadas de forma a adequá-las ao formato impresso.

O fórum pode ser acedido em www.rgb.inter-dinamica.net/rgb/forum



Tópicos do mês:

1 – nVidia vs. ATI! A guerra das placas gráficas
2 – Classificados Mega Score
3 – PlayStation 2 vs. Xbox vs. GameCube
4 – Os jogos do futuro
5 – A falta de criatividade e o *show-bussiness*...

Tópico: Anúncios abstractos... er...arte?
Utilizador: KVK

Chego a casa do Colombo, abro a Edge e avanço rapidamente para a análise do **Metroid Prime**. Por entre as páginas que passam rapidamente à minha frente, uma delas chama-me a atenção... Não interessa. Vamos ao Prime. OK, acabo de ler a análise e volto àquela página. "Mas o que é isto?"
É algo que a PS2 e a Xbox já fazem há algum tempo e que a Nintendo também já está a começar a fazer: chamo-lhe "anúncios-abstractos-pseudo-artísticos". Serei eu o único que gosta de um bom velho anúncio de um jogo com "resmas" de screenshots em vez de uma imagem qualquer que ninguém percebe o que é e que, no fim de contas, não tem nada a ver com o jogo ou com a consola que publicita? E que dizer da campanha publicitária da PlayStation intitulada The Third Place? O que é que um homem a mandar pedaços de carne para o mar e depois a mergulhar na água me dizem sobre a consola da Sony? Se calhar sou eu que sou antiquado, ou que já ando metido "nesta coisa dos videojogos" há demasiado tempo, mas continuo a preferir um anúncio que me diga algo concreto sobre o jogo (ainda que seja de acordo com a visão financeiro-destorcida de quem o vende), a ver um anúncio abstracto que me diz tanto sobre um jogo como a Mega Score me diz sobre Nintendo.

Tópico: Anúncios abstractos... er...arte?
Utilizador: JC Denton

KVK, acredito que não gostes da publicidade, mas achas que já alguma vez foste enganado por ela? Vamos ser realistas: acho que nem tu, nem eu nem (quase) ninguém aqui neste fórum está assim tão mal informado sobre os jogos para ser "enganado" por um anúncio de TV. Normalmente, os anúncios de um jogo aparecem na TV em Portugal algum tempo depois de o jogo ter saído, e aí já foi lida alguma coisa sobre ele na Net, na Mega Score, noutra coisa qualquer. E daí para chegar à conclusão: sendo uns privilegiados como somos, acho que o que devemos é apreciar essas obras de arte que alguns anúncios de jogos são, pois a informação, regra geral, já a temos.

Tópico: Anúncios abstractos... er...arte?
Utilizador: Crunch

Por acaso, fui recentemente enganada. Olho para a PC Guia e que vejo? Dois CDs. Um deles diz com letras gordas: dois jogos. Claro, comprei. Não é todos os dias que se compram dois jogos ao preço da chuva. Quando chego a casa, vejo, afinal, que são duas demos. A palavra DEMO está escrita no disco, mas com uma letra tão pequena que eu sem lupa não consegui ler. (...) Acho uma deslealdade incrível para com os leitores.

Tópico: PlayStation 2 vs. Xbox vs. GameCube
Utilizador: Blitzkrieg

Ai! que vida cruel... Eu sempre a mostrar pensamentos negativos em relação à Microsoft e à sua entrada no mundo das consolas e o meu irmão uniu-se ao inimigo!
Que dizer... Ele não sabia o que deveria "pedir" este Natal. Procurou, procurou... e decidiu que podia comprar uma Xbox! Como é que se pode virar uma pessoa de repente para o lado negro da força? E agora? O Bill Gates vai pensar que já ganhou ao ver que a sua consola entrou na minha casa... NÃO! Chamem-me o exorcista! Quero essa caixa preta e verde longe. (...)

Tópico: Que tal uma divisão s.f.f.?!
Utilizador: ZéB

(...) Um dos pontos que mais aprecio esta revista (...) é a visão que nos vai dando da indústria, quer nas críticas aos jogos, quer em secções dedicadas a este tema, quer nas crónicas de Londres...

Encaro a Mega Score como algo com continuidade, na qual me dá mais prazer ler uma edição se tiver lido as anteriores, porque se sente que existe um mundo à volta dos jogos, um mundo com interligações e dependências, ficamos com uma visão global desta indústria e não se limita a analisar os jogos para que as pessoas saibam qual vão comprar no próximo mês.
Por isso, acho importante um conjunto de inovações que foram sendo feitas na Mega Score, como a pontuação de 0-5 (é importante ler e não só ver a pontuação) e a não existência de uma divisão entre os diversos jogos. Já viram uma revista de automóveis separar as análises por segmentos, ou carrinhas para aqui e dois volumes para ali, ou, como já foi sugerido neste tópico, aqui os Fiats, depois os Nissans?... Não tinha lógica porque, no fundo, no fundo, são todos carros. (...)

Tópico: Os jogos do futuro
Utilizador: Psycho

Já me apercebi de uma coisa. Os C&Cs, ultimamente, têm servido como meio de propaganda contra os "inimigos" dos Estados Unidos... No **Red Alert**, os bichos papões eram os comunistas (...) e, agora, neste **Generals**, vêm-me com os bichos papões do Afeganistão. (...) Esses jogos, como são usados como propaganda, irritam-me imenso (para já porque sou "avermelhado", se entendem o sentido) e recuso-me a jogá-los. (...)

Tópico: Mega Score! Que é isso?
Utilizador: psycotick

Sinceramente, tenho muitas críticas a fazer: a primeira centra-se no CD de demos, onde não existe a habitual interface gráfica e há demos que estão mesmo só a ocupar espaço e a fazer número. Na revista, os jogos estão todos misturados, não distinguindo os jogos PC dos de consolas, a classificação é por estrelinhas, sendo por isso mais subjectiva do que a classificação por percentagem.
Difícil, sinceramente, é apontar qualidades da Mega Score em relação a outras revistas da especialidade. Tenho por isso que relembrar-vos que a idade não é posto. Comprei esta revista porque amigos meus me diziam bastante bem dela, cá para mim, eles nunca leram foi outra...

HÁ SEIS ANOS...

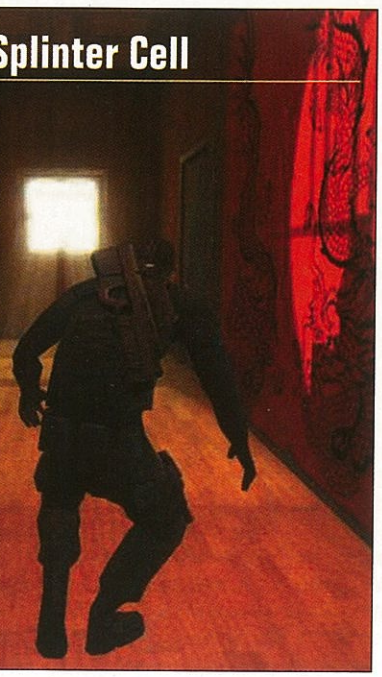
Europa joga pouco na PlayStation

"De facto, de acordo com dados divulgados pela Sony, as vendas na Europa atingiram apenas os 2,3 milhões de unidades enquanto os americanos compraram 3,45 milhões. No top encontram-se os japoneses que terão adquirido 4,2 milhões. Que razões, culturais ou meramente económicas, explicarão tal facto?"
In Mega Score nº 17, Fevereiro de 1997

Myst apanhado na rede

Uru: Online Ages Beyond Myst é o nome do jogo desenvolvido pela Cyan Worlds e distribuído pela Ubi Soft no final de 2003. Não é difícil perceber que se trata de uma nova aventura no universo do clássico **Myst**, a primeira totalmente online.
De acordo com a Cyan, Uru vai apresentar um universo "persistente" – isto é, a cada vez que um jogador aceder à Net para jogar, vai encontrar o ambiente com as alterações produzidas por si próprio e outros. E será o primeiro título deste género com suporte para comunicação de voz em tempo real.

O primeiro milhão de Splinter Cell



Se alguém tinha dúvidas sobre o potencial de Splinter Cell, elas ficaram dissipadas após os primeiros resultados de vendas no território norte-americano: um milhão de unidades vendidas em pouco mais de dois meses.
Como é óbvio, a Ubi Soft irá explorar o filão noutras plataformas, e se a conversão do jogo para PC não surpreende, o mesmo já não se poderá dizer das edições previstas para PS2, GameCube e Game Boy Advance.
Com saída prevista para a Primavera, Splinter Cell manterá os mesmos argumentos que fizeram furor na Xbox, embora a qualidade gráfica nas restantes consolas fique naturalmente alguns furos abaixo da versão original.

NOVO GAME

A Nintendo vai lançar no Japão, a 14 de Fevereiro, o Game Boy Advance SP, a nova versão da popular consola portátil. O GBA SP chegará a 23 de Março aos Estados Unidos (onde vai custar 100 dólares, sensivelmente o mesmo valor em euros) e, até ao fecho desta edição, ainda não havia uma previsão para a chegada à Europa.
O novo Game Boy Advance, que parece um "micro-

Bónus gratuito para Unreal Tournament 2003

Três modos de jogo, três vozes adicionais e nove mapas com objectos e texturas que não estão incluídos no jogo original: tudo isto estará incluído num "superpack" gratuito para **Unreal Tournament 2003**, um bónus oferecido pela Epic para download.
Entre os novos modos surge uma novidade, Mutant, onde um dos jogadores transforma-se num mutante ultra-rápido e com poderes de regeneração. Cada jogador que mata o mutante "assume" o seu papel, e vence o jogo quem conseguir passar mais tempo nesta condição. Mais familiar é o regresso dos modos de Unreal Tournament, Last Man Standing, em que o último sobrevivente é o vencedor, e Invasion, em que jogadores online podem cooperar para impedir os ataques continuados de alienígenas sedentos de sangue humano.

BOY ADVANCE

-notebook", traz como maior atractivo um novo dispositivo de iluminação, o Front Light Screen, que oferece condições de visibilidade muito superiores às do actual GBA (o ecrã, porém, terá as mesmas dimensões que as do seu "antecessor").
Outra novidade do GBA SP é o facto de a energia ser alimentada por uma bateria de iões de lítio, ao contrário das pilhas AA utilizadas no modelo mais recente. De acordo com a Nintendo, a bateria garante um funcionamento durante dez horas seguidas (após três horas de carregamento) – e, se o Front Light Screen não for utilizado, a autonomia do aparelho chegará às 18 horas de utilização.
Quanto ao Game Boy Player (um aparelho que ligará a Game Boy Advance à GameCube possibilitando jogar aos títulos da pequena consola numa televisão), a Nintendo indicou 21 de Março como a data provável para a sua comercialização em solo nipónico.

RGB de cara lavada

Quem visitar o site oficial da RGB Editora, irá encontrar um espaço renovado que prima por uma apresentação mais atractiva dos conteúdos e constantes actualizações com as últimas notícias do mundo dos videojogos.
Para além das notícias, encontrarão igualmente uma compilação de testes e antevisões de edições passadas da Mega Score, existindo igualmente um link de acesso aos fóruns de discussão da RGB. Tudo em www.rgb.pt.

Mais música na PS2

Unanimemente considerado como um dos títulos mais originais da PlayStation 2, **Frequency** prepara-se para ter uma sequela baptizada pela Sony como **Amplitude**.
O jogo, cuja versão final terá mais de 20 canções, vai apresentar músicas e vídeos de artistas como David Bowie, Garbage e Weezer. Para além de poderem recriar as músicas através da selecção de instrumentos, os jogadores poderão criar bandas sonoras personalizadas.
Amplitude terá suporte para o Network Adapter da PlayStation 2, permitindo, assim, que os jogadores disputem autênticos concursos de DJs online. A Sony anunciou que está a preparar um sistema de "ladder" para a classificação dos jogadores e um "depósito" de remixes criados com o jogo online.

Soul Calibur 2 no segundo semestre

A muito esperada sequela de Soul Calibur, **um dos melhores jogos para a Dreamcast, será lançada no Japão a 27 de Março e na América do Norte em Agosto. Não foram definidas datas para a Europa, mas certamente só no segundo semestre poderemos explorar todas as delícias deste renovado clássico de lutas, na PlayStation 2, Xbox e GameCube.**
Para além da "recauchutagem" gráfica e de um maior número de lutadores, espadas, cenários e modos de jogo, Soul Calibur 2 **traz ainda "participações especiais" de personagens conhecidas de outros títulos, e que variam de acordo com a consola. Assim, a versão para PS2 tem como "convidado" o lutador Heihachi, da série** Tekken; **na Xbox, aparece Spawn, a personagem da BD de mesmo nome, a empunhar um machado de guerra; por fim, na GameCube, surge de espada em punho Link, o herói da série de aventuras** The Legend of Zelda.

Activision e Marvel: casamento feliz

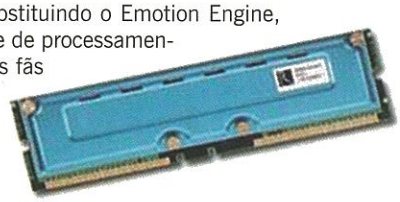
A editora Activision renovou até 2009 o seu contrato de exclusividade com a Marvel relativo aos direitos de licenciamento das personagens de banda desenhada X-Men, Homem-Aranha, Homem de Ferro e Quarteto Fantástico.
A Activision poderá também produzir jogos baseados em filmes com estes heróis.
No momento, a editora está a finalizar **X2: Wolverine's Revenge** e as suas futuras apostas serão jogos com o Homem de Ferro e o Quarteto Fantástico.

PLAYSTATION 3 COM SUPERCHIP

A Sony teve um fim de ano memorável: em Novembro e Dezembro, foram vendidas nada menos do que 6,5 milhões de consolas PlayStation 2. Só nos Estados Unidos, foram comercializados 400 mil Network Adapters, para a ligação online. Com um campeão de vendas nas mãos, a empresa continua a investir na sucessora da PS2. Com lançamento previsto para 2005, a PlayStation 3 terá um "superprocessador" desenvolvido em parceria com a IBM e a Toshiba.

O chip da PS3, até ao momento chamado The Cell, será, de acordo com a Sony, capaz de efectuar um milhão de milhões de cálculos por segundo – ou cerca de 100 vezes mais capacidade de processamento que um Pentium 4 2,5 GHz. Mas a grande inovação está na sua arquitectura modular: The Cell terá entre quatro a 16 núcleos ("cores"), o que vai permitir utilizá-lo não apenas na PS3, mas em outros dispositivos. Já se comenta, de resto, que será um autêntico "supercomputador num chip".

Tudo indica que o novo processador – cuja fase de testes deverá estar concluída no final de 2004 – irá constituir uma solução integrada, substituindo o Emotion Engine, o actual GPU (unidade de processamento gráfico), da PS2. Os fãs da consola já mal conseguem conter a emoção...



Take 2 de vento em popa

Na divulgação anual do seu desempenho financeiro, a Take 2 apresentou uma subida de 77 por cento nos resultados operacionais líquidos (de cerca de 427 milhões de euros, em 2001, para cerca de 754 milhões no ano transacto) reflectindo o estrondoso sucesso obtido por Grand Theft Auto: Vice City.

Acima das expectativas, estes números elevaram a fasquia para 2003, tendo a Take 2 já anunciado alguns dos cabeças de cartaz para a presente temporada. Assim, para além da conversão de Vice City, serão editados no PC títulos ambiciosos como Hidden & Dangerous 2, Railroad Tycoon 3 e um novo episódio da saga Serious Sam, estando Mafia e The Great Escape (uma aventura baseada no filme homónimo protagonizado por Steve McQueen) anunciados para o mercado de consolas.

Para 2004, a editora norte-americana está a preparar um cardápio de luxo onde se incluem um novo Grand Theft Auto e as sequelas de Max Payne e State Of Emergency, dois jogos incontornáveis no catálogo da Take 2. Quanto a Duke Nukem Forever, o projecto mantém-se de pé mas continua a não haver certezas sobre a data final de lançamento.

LANÇAMENTOS EM FEVEREIRO

PC

Jogo	Editora/Distribuidora
APOCALYPTICA	Ecofilmes
ARCHANGEL	PlayGames
ATOMIC BOMBERMAN (promoção)	PlayGames
B17 FLYING FORTRESS 2	Infogrames
BATTLEFIELD 1942: THE ROAD TO ROME	Electronic Arts
CASINO	Ecofilmes
CARMAGEDDON 2 (promoção)	PlayGames
CHAMPIONSHIP MANAGER 3 (promoção)	PlayGames
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	Ecofilmes
COLIN MCRAE RALLY (promoção)	PlayGames
COMBAT MISSION 2	PlayGames
COMMAND & CONQUER: GENERALS	Electronic Arts
DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN	Inforjogos
DRAGON'S LAIR 3D	Ecofilmes
GHOSTMASTER	Inforjogos
GTA LONDON: DOUBLE PACK (promoção)	PlayGames
HERO X	Infogrames
HOYLE 2002 BOARD	Inforjogos
HOYLE 2002 CARD	Inforjogos
HOYLE 2002 CASINO	Inforjogos
IGI 2: COVERT STRIKE	Ecofilmes
IL2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES	Ecofilmes
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	Ecofilmes
INQUISITION	PlayGames
JIMMY NEUTRON 2 VS JIMMY NEGATRON	Ecofilmes
KINGPIN: LIFE OF CRIME (promoção)	PlayGames
LE MANS 24 HOURS 1,5	Infogrames
NASCAR RACING 2003 SEASON	Inforjogos
OPERATION BLOCKADE	Infogrames
PARIS-MARSEILLE RACING	Infogrames
POST MORTEM	PlayGames
PRAETORIANS	Ecofilmes
PRINT ARTIST DISNEY: WINNIE THE POOH	Inforjogos
RAYMAN 3	Ecofilmes
REQUIEM: AVENGING ANGEL (promoção)	PlayGames
SERIOUS SAM: GOLD EDITION	Inforjogos
SILENT HILL 2	Ecofilmes
SOLDIER OF FORTUNE 2: GOLD EDITION	Ecofilmes
SPLINTER CELL	Ecofilmes
SPONGEBOB: EMPLOYEE OF THE MONTH	Ecofilmes
STAR TREK: ELITE FORCE 2	Ecofilmes
STARSKY & HUTCH	Inforjogos
STREET JAM	Infogrames
THE REALM (promoção)	PlayGames
THE SIMS: DELUXE EDITION	Electronic Arts
TOCA (promoção)	PlayGames
TOCA RACE DRIVER	Ecofilmes
TOMB RAIDER (promoção)	PlayGames
TOMB RAIDER 2 (promoção)	PlayGames
TOMB RAIDER 3 (promoção)	PlayGames
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	Ecofilmes
UNREAL 2: THE AWAKENING	Infogrames
USAR PRO CUP RACING	Infogrames
VIETCONG	Inforjogos
VIRTUAL CHESS 2 (promoção)	PlayGames
WAR AND PEACE	PlayGames
WARRIOR KINGS: BATTLES	Inforjogos
WILD THORNBERRY'S: THE MOVIE	Ecofilmes

PlayStation 2

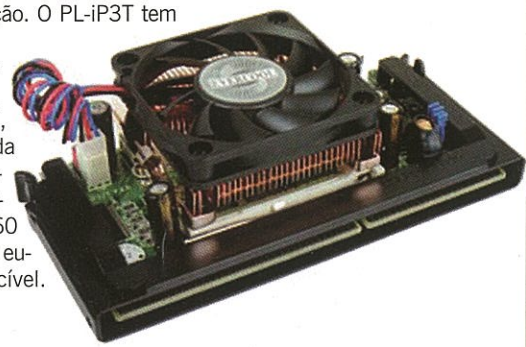
Jogo	Editora/Distribuidora
ATV 2	Lusomundo
ACTIVISION ANTHOLOGY	Ecofilmes
BATTLE ENGINE AQUILA	Infogrames
BATTLEBOTS	Ecofilmes
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	Ecofilmes

Morte e pancadaria em cibercafés

No dia 12 de Janeiro um homem de 28 anos caiu morto num cibercafé em Hong Kong. À sua frente, estava um computador ligado à Net numa sessão de **Diablo II**.
De acordo com o jornal japonês Asahi Shimbun, o infeliz terá morrido após jogar sem parar durante seis horas – e, como estava sob grande stress no ambiente de trabalho, esta longa "sessão" apenas teria agravado o seu já débil estado.
Não foi esta a primeira morte ligada pelos meios de comunicação social a longas sessões de jogos. Em Outubro, duas pessoas – uma em Taiwan, outra na Coreia do Sul – terão morrido após passarem mais de 24 horas a jogar.
Entretanto, a agência Reuters revelou no dia 5 de Janeiro que a polícia de Los Angeles está a investigar a possível relação entre jogos e violência em cibercafés na Califórnia. O motivo, de acordo com as autoridades, foi uma noite de pancadaria entre dois grupos rivais a disputar um torneio de **Counter-Strike** num cibercafé – um dos feridos terá sido mesmo atingido por um tiro. "É preciso ter calma", como já dizia Pedro Abrunhosa...

E a novidade é o... Pentium II?!

Não, não se enganou ao ler o título desta notícia. Quem ainda tem um Pentium II, ou um Pentium III Slot 1 (aqueles que parecem umas enormes bolachas pretas), pode actualizar o seu sistema para uma frequência de até... 1,4 GHz! E o melhor é que o upgrade pode ser feito de uma forma extremamente simples, com o PL-iP3T, da PowerLeap (www.powerleap.com/Products/iP3T.htm).
O produto é uma engenhosa implementação dos processadores FC-PGA2 da Intel, cujo núcleo Tualatin traz uma cache L2 reforçada e outras funcionalidades que não estavam disponíveis na altura do lançamento dos chips mais antigos (o Tualatin está nos Celeron 1 e 1,4 GHz com 256 KB de cache e nos Pentium III 1,2, 1,26 e 1,4 GHz com até 512 KB de cache). Um grande atractivo é a tecnologia Independent Powering System que, segundo a empresa, gera a voltagem correcta independentemente do sistema utilizado.
A caixa com o produto contém um processador Tualatin, um dissipador de calor com ventoinha, um isolante térmico (para colocar entre a ventoinha e o chip) e um guia de instalação. O PL-iP3T tem versões a 1, 1,2 e 1,4 GHz.
Infelizmente, a PowerLeap não tem representação em Portugal. Quem quiser adquirir o PL-iP3T, terá de encomendá-lo no site da empresa ou num de seus representantes. Mas pode valer a pena: o preço nos E.U.A. é de 160 dólares – ou seja, cerca de 160 euros – o que é bastante apetecível. E tem garantia de três anos.



DAKAR 2	Lusomundo
EVOLUTION SKATEBOARDING	Ecofilmes
FROGGER BEYOND	Ecofilmes
JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS	Ecofilmes
MIDNIGHT CLUB 2	Inforjogos
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ecofilmes
NBA2K3	Infogrames
PACMAN WORLD 2	Lusomundo
PRIMAL	Lusomundo
PRO EVOLUTION SOCCER (promoção)	Ecofilmes
RACING SIMULATION 3	Ecofilmes
RAYMAN 3	Ecofilmes
ROLLING	Inforjogos
SILENT HILL 2 (promoção)	Ecofilmes
SPACE CHANNEL V.2	Lusomundo
STAR WARS: CLONE WARS	Ecofilmes
STARSKY & HUTCH	Inforjogos
SWORD OF THE SAMURAI	Ecofilmes
THE SIMS	Electronic Arts
TOM & JERRY: WAR OF THE WHISKERS	Ecofilmes
TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	Ecofilmes
WORLD OF OUTLAWS SPRINT CARS	Infogrames

Xbox

Jogo	Editora/Distribuidora
ATV 2	Ecofilmes
BATTLE ENGINE AQUILA	Infogrames
BLACKSTONE: MAGIC & STEEL	Ecofilmes
DAKAR 2	Ecofilmes
DEAD TO RIGHTS	Electronic Arts
DRAGON'S LAIR 3D	Ecofilmes
HOUSE OF THE DEAD 3	Infogrames
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	Ecofilmes
LEGENDS OF WRESTLING 2	Ecofilmes
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ecofilmes
MX SUPERFLY	Ecofilmes
NBA2K3	Infogrames
RACING EVOLUZIONE	Infogrames
RAYMAN 3	Ecofilmes
STATE OF EMERGENCY	Inforjogos

GameCube

Jogo	Editora/Distribuidora
ATV 2	Lusomundo
BATTLEBOTS	Ecofilmes
BMX XXX	Lusomundo
HITMAN 2	Ecofilmes
JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS	Ecofilmes
MONOPOLY PARTY	Infogrames
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ecofilmes
NBA2K3	Infogrames
RAYMAN 3	Ecofilmes
STAR WARS: BOUNTY HUNTER	Ecofilmes

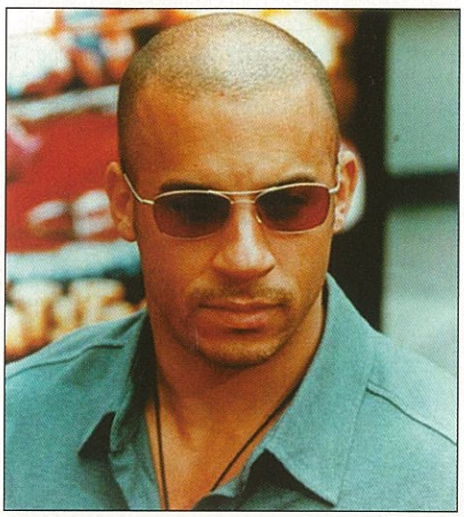
Game Boy Advance

Jogo	Editora/Distribuidora
DISNEY'S TREASURE PLANET	Ecofilmes
FAIRLY ODD PARENTS	Ecofilmes
FORMULA 1	Ecofilmes
JIMMY NEUTRON 2 VS JIMMY NEGATRON	Ecofilmes
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	Ecofilmes
RAYMAN 3	Ecofilmes
SHINING SOUL	Infogrames
THE INVINCIBLE IRON MAN	Ecofilmes
VIRTUA TENNIS	Infogrames
WILD THORNBERRY'S: THE MOVIE	Ecofilmes

CINEMA

Vin Diesel abraça os videojogos

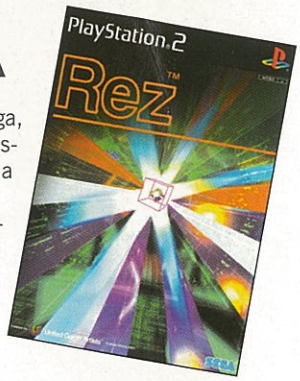
O protagonista de filmes como The Fast And The Furious e XXX prepara-se para fundar uma companhia exclusivamente dedicada ao universo dos videojogos.
Denominada Tigon Games, esta empresa pretende produzir títulos adultos na linha de um **Grand Theft Auto**, contando, para o efeito, com alguns jovens programadores ávidos de demonstrarem ao mundo todo o seu potencial.



Sozinhos... na sala de cinema

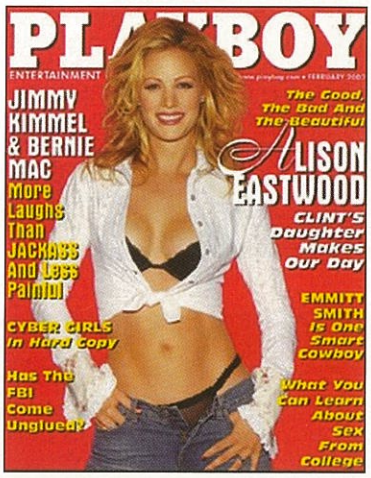
A Infogrames acaba de anunciar a venda dos direitos de **Alone In The Dark** à Boll Kino, uma produtora cinematográfica alemã.
Após filmar obras como Blackwoods e estando actualmente a terminar o filme inspirado em **House Of The Dead**, Uwe Boll vai apostar na lendária série francesa que lançou as pistas dos jogos de terror (os chamados *survival horror*) e têm em **Resident Evil** o seu expoente máximo.
O início das rodagens está previsto para esta Primavera na cidade canadiana de Vancouver, desconhecendo-se, para já, qual o guião e quem serão os actores convidados. Garantida está a atmosfera tenebrosa da tetralogia que seduziu milhões de jogadores por todo o mundo.

PRÉMIO DE ARTE PARA A SEGA



Rez, um jogo de acção desenvolvido pela Sega, recebeu recentemente, no Japão, o prémio especial para Representação da Arte Moderna num Videojogo.
Concedido no Festival de Artes e Media, o prémio vem parar às mãos da Sega pela terceira vez – em anos anteriores, os vencedores foram **Seaman** e **Phantasy Star Online**. Entre os outros gigantes dos videojogos, apenas a Nintendo conquistou anteriormente um desses prémios, atribuído a **Pikmin**.

Um império de coelhinhas



Quem nunca sonhou ter a vida de Hugh Hefner, o célebre criador da Playboy? A Arush Entertainment acaba de firmar um acordo para produzir títulos baseados no universo do magnata norte-americano e o primeiro desses jogos encontra-se já em preparação para PC, PlayStation 2 e Xbox.
Seguindo a velha cartilha dos jogos **Tycoon**, esta aventura permitirá aos jogadores guiarem os destinos do grupo Playboy através de campanhas de marketing e recrutamento de novas beldades para posarem tal como vieram ao mundo. O licenciamento prevê vários jogos a editar ao longo dos próximos anos mas a primeira aposta não deverá sair antes da Primavera de 2004.

Microsoft em toda a parte

Quem não se lembra do famoso relógio de Dick Tracy, provavelmente, o gadget mais famoso da história da BD? Ainda estamos longe de poder usar um relógio de pulso como videotelefone, mas um passo importante neste sentido foi dado pela Microsoft.
No dia 8 de Janeiro, durante o Consumer Electronics Show (CES), em Las Vegas (E.U.A.), o co-fundador e presidente da empresa, Bill Gates, mostrou alguns protótipos de **smart watches** – relógios "inteligentes" que vão exibir informações variadas como o estado do tempo, notícias breves e mensagens pessoais. Os primeiros relógios, fabricados pela Citizen, Fossil, Suunto, Abacus e Philippe Starck, serão comercializados nos Estados Unidos e no Canadá a partir do Outono.
Os relógios vão conter um chip desenvolvido pela National Semiconductor, dotado de um receptor de rádio em FM. A recepção será possível graças à tecnologia DirectBand, da Microsoft, que pretende ligar, numa primeira fase, mais de 100 cidades norte-americanas numa vasta rede sem fios.
Este lançamento será o primeiro de uma iniciativa mais ambiciosa da Microsoft: a SPOT – Smart Personal Objects Technology (anunciada em Novembro do ano passado). Uma divisão da empresa foi criada especificamente para adaptar aplicações (baseadas no Windows CE .Net) aos mais variados objectos domésticos do dia-a-dia. É o caso de porta-chaves (!!!), despertadores e até aqueles pequenos enfeites magnéticos que se costumam colocar na porta do frigorífico.
An operating system to rule them all...

telelink

Envia uma mensagem escrita para **4775** contendo somente o código correspondente ao logo, imagem ou toque que pretendes. Ex.: **msb primo**. Existem imagens e logos censurados mas podes pedir... se tiveres coragem!
custo por cada logo, imagem ou toque **1,50€** (iva incluido) = **4775**

Agora ainda mais divertimento!

cada grupo de serviços tem um número diferente, com preços diferentes. Basta seguires as instruções para cada serviço e tens montanhas de divertimento!

*presta atenção quando enviares uma mensagem porque as mensagens erradas que são enviadas também são pagas.

para pedir logos, imagens ou toques, terás de ver a lista dos nossos modelos compatíveis. Os restantes serviços são compatíveis com todos os modelos de telemóveis.

os nossos conteúdos são compatíveis com a TMN, Vodafone e Optimus

apoio ao cliente: dias úteis 10.00h-19.00h 21 446 77 80

modelos compatíveis

Nokia:
Logos: 3210»3310»3330»3410»3510»5110»5130»5210»5510»6110»6090»6110»6130»6150»6210»6250»6310»6510»7110»7650»8110»8110i»8130»8146»8210»8250»8310»8810»8850»8890»8910»9110»9210
Imagens: 3210»3310»3330»3410»3510»5110»5210»5510»6210»6250»6310»6510»7650»8210»8250»8310»8850»8890»8910
Toques: 3210»3310»3330»3410»3510»5210»5510»6110»6130»6150»6210»6250»6310»6510»7110»7650»8110i»8130»8146»8210»8250»8310»8850»8810»8850»8890»9000»9000i»9110»9210

Ericsson:
Imagens: T-39»T-68i

Motorola:
Toques: Timeport 250»Timeport 260 GPRS»Accompli 008»V100»V2288++»Talkabout 192»Talkabout 2288+

A Telelink oferece-te 2 TV's e 2 DVD's este mês !

Quantos mais pedidos fizeres, mais hipóteses tens de ser um dos felizardos!

informações disponíveis em www.telelinksms.pt

imagens para enviar aos amigos

amorosas

msb harturso · msb binoc · msb kisslab · msb loveme · msb needpa · msb sadpan · msb ursomiss · msb snoop · msb solamor · msb parcat · msb arrast · msb goon · msb urti · msb nowo

miscelânia

msb bdia · msb acame · msb primo · msb pigciume · msb delfonda · msb servef · msb smasd · msb elofraco · msb sxelef · msb lua · msb poca · msb cmas · msb olau · msb estica · msb wtyou · msb brinc · msb pigorgia · msb esp · msb callmee · msb nokia · msb bsonh

atrevidas

msb pzoide · msb nariz · msb watson · msb vikd · msb sureel · msb armyd · msb pratc · msb bunda · msb bemal · msb rabbom · msb coelh · msb msexy · msb stripshw · msb sexu

hot

msb chup · msb s69 · msb wfun · msb colop · msb felat · msb dcostas · msb entr

toques divertidos

top +

Hino do Benfica :: **msb hslb**
Juve Leo-Só eu Sei :: **msb sportg**
Clone-Tudo por Amor :: **msb jade**
Shakira-Suerte :: **msb suert**
Missão Impossível :: **msb mimp**
Marcha do FCP :: **msb mfcp**
Emanuel-Nós Pimba :: **msb pimba**
As Meninas-Xi bom bom :: **msb xibom**

Banda Brasil Corcovado-Samba de Janeiro :: **msb sjan**
Tunas-Mulher Gorda :: **msb mgorda**
Chayanne-Torero :: **msb torero**
Parabéns a Você :: **msb pbens**
Gloria Gayner-I will survive :: **msb wills**
Tom Jobin-Garota de Ipanema :: **msb ipanema**
Ficheiros Secretos :: **msb txf**
Lord of the Rings :: **msb tsaneis**
Cold Play-The Scientist :: **msb scientist**
Eric Clapton-Tears in heaven :: **msb ttears**
Coca-cola :: **msb ccola**
ScoobyDoo :: **msb scooby**
Monty Python :: **msb tpython**
Inspector Gadget :: **msb gadjet**
Dartacão :: **msb dcao**
Os Marretas :: **msb marretas**
Live-Run to the water :: **msb twat**
Pearl Jam-I am mine :: **msb mine**
Xutos e Pontapés-A minha casinha :: **msb casa**

logos para o teu visor

hot

msb snoc · msb onlyfy · msb rez · msb sx69 · msb sxlove · msb xxpen · msb ptraz · msb jactox · msb pimbex

atrevidas

msb cobp · msb caca · msb pornstar · msb rabos · msb mulher · msb fly · msb pica · msb tetm · msb ssexy

miscelânia

msb benf · msb drag · msb flybru · msb scp · msb dormir · msb shyou · msb shakun · msb idn · msb harry · msb bsol · msb pupu · msb ringfro · msb dancglf · msb noklog · msb wacky · msb tatoo · msb stars · msb smvaca

amorosas

msb snlov · msb inlove · msb smrg · msb smcup · msb 2delf · msb corur · msb doiskit · msb snpy · msb balao · msb parmao · msb orclov · msb bicats · msb delfim · msb snoochv · msb fhart · msb lifelv · msb smcpart · msb rings · msb corfle · msb cora · msb lovkido · msb passb · msb hacor · msb bflyhart · msb farolc · msb rirgolf · msb tlove

serviços sms

basta seguires as instruções que estão no quadro respectivo ao serviço que pretendes e diverte-te!
custo por mensagem **0,60€** (iva incluido) = **4778**

válido para todas as marcas e modelos de telemóveis

€118/20€ Loto €118/20€

Queres tentar a tua sorte mas não sabes que nº jogar? Nós ajudamos-te!
Se enviares a mensagem **LOTO** para o **4778** recebes 6 nº da sorte, mas também podes enviar **LOTO(espaço)** e o nº de números que queres, até ao máximo de 12.
ex.: loto 09

Pensamentos

Guia o teu dia com um pensamento sábio e conselheiro. Envia a mensagem **SMS(espaço)PENSA** para o **4778** e recebes um pensamento para o teu dia.
ex.: sms pensa

Cúmulos

Sabes o cúmulo do azar? E da rapidez? Envia a mensagem **SMS(espaço)CML** para o **4778** e recebes uma mensagem com um cúmulo.
ex.: sms cml

Anedotas

queres partir o côco a rir? envia a mensagem **SMS(espaço)RIR** para o **4778** e é gargalhada garantida!
ex.: sms rir

Horoscopo diário

Agora podes saber o que os astros te reservam todos os dias! Envia uma mensagem com o teu **SIGNO** e o **DIA** que queres do mês corrente, para o **4778** e receberás uma mensagem dos astros!
ex.: escorpiao 03
(deixa um espaço entre o signo e o dia)

:: Av. das Descobertas, Galerias Alto da Barra, Piso 3, 2780-001 Oeiras :: contribuinte 506075931 :: mail: info@telelinksms.pt :: telf.: 21 446 77 80 ::

POST MORTEM – ROCKSTAR II: STAYING ALIVE

Quando começámos a trabalhar no **RockStar II: Staying Alive** (RS2), tomámos algumas decisões básicas que orientariam todo o projecto: em primeiro lugar, decidimos que esta seria a segunda aventura do RockStar, nosso "anti-herói" – um cantor pimba ignorado pelo público e pela crítica mas venerado por suas alucinadas *backing vocals*, as Supernovas, que também estariam no jogo. Além disso, queríamos utilizar e melhorar tudo o que havíamos aprendido no primeiro RockStar. Por fim e acima de tudo, queríamos que o jogo ficasse muito, muito bom.

O QUE DEU CERTO

1. Investimos em qualidade. Tivemos apoio incondicional da empresa para fazer um jogo com a melhor qualidade possível. Isto significou, por exemplo, contratar um artista para criar toda a *concept art* – trabalho excelente feito em tempo recorde pelo Hélder Coelho. A partir daí, o projecto criou vida, o que motivou toda a equipa. Além disso, tivemos três excelentes programadores (Eurico Moita, Sérgio Estêvão e Hugo Abreu), o que possibilitou concretizarmos 95 por cento do que havia sido imaginado inicialmente. Contámos também com o talento e dedicação do Ivan Franco, que criou e produziu uma banda sonora sensacional, bem como do Tiago Carita, que trabalhou no sistema de jogo e foi responsável por todos os modelos 3D e gráficos finais.

2. Consolidámos o processo de trabalho. Ao começarmos o desenho no RS2, percebemos que o volume de projectos na área de entretenimento estava crescendo e como tal precisávamos de definir um processo de trabalho específico para videojogos. Fizemos uma reunião geral, todos deram opiniões e saímos dali com um método bastante eficiente. Cada projecto começa com uma reunião geral de *brainstorming* com toda a equipa envolvida. Ali são definidos o género e o conceito do jogo. A partir daí, o produtor define a equipa, prazos e orçamento. Começa então o trabalho no desenho inicial, que pode levar de uma semana a dois meses: *storyline*, cenários, sistema de jogo, principais *features*, personagens, estilo visual, som. Definido o desenho base, fazemos um documento de desenho, que orienta o trabalho dos programadores no desenvolvimento de um *first-playable* – uma primeira demo jogável, com a qual os designers testam a jogabilidade. Em seguida, damos início à arte com a criação de *concepts* – ilustrações de cenários, personagens e objectos que mais tarde são usados pelo artista 3D para criação dos modelos finais. Também começa aqui a criação e produção da banda e efeitos sonoros. A demo evolui até se chegar ao jogo final, que é testado, aprovado e, no caso de mobile games, publicado pela operadora. RockStar II: Staying Alive foi o primeiro jogo no qual utilizámos este método, portanto, era de se esperar que houvesse algum atropelo pelo caminho.

RockStar II: Staying Alive está entre os jogos mais descarregados no portal Vodafone Live! em Portugal e, em breve, estará disponível em vários outros países da Europa, bem como nos mercados norte-americano e asiático. É o segundo jogo lançado pela YDreams.

3. Já conhecíamos a tecnologia. Como já tínhamos a experiência do primeiro RockStar, o desenvolvimento do projecto foi melhor planeado e mais rápido. Os programadores não precisavam de tanto tempo para testes e estavam bem mais seguros em relação ao que cada telemóvel realmente permitiria. Isto garantiu a fluidez na programação e permitiu-nos incluir ideias novas e tecnicamente elaboradas, que só surgiram mais tarde no processo e puderam ser incorporadas a tempo graças à flexibilidade da arquitectura do motor de jogo.

O QUE DEU ERRADO

1. O projecto demorou a entrar em cronograma. Fizemos a primeira reunião de *brainstorming* sem a participação da produtora responsável pelo projecto, o que fez com que o jogo demorasse alguns dias para entrar oficialmente no cronograma de produção da empresa. Num projecto de 30 dias, qualquer deslize no cronograma pode resultar em atrasos críticos, o que só não aconteceu pela competência e flexibilidade da equipa e pela experiência da produtora – Karina Israel, uma veterana que já coordenou equipas com mais de 50 pessoas.

2. Mudanças no meio do processo. A decisão de chamar um artista para fazer os *concepts* fez dos gráficos um dos pontos altos do jogo. Por outro lado, teve como efeito colateral um grande aumento na quantidade de elementos gráficos e no tempo gasto para fazer todos os modelos em 3D e renderizá-los em 2D. Adicione-se a isto o facto de que "todos os gráficos tiveram que ser redimensionados para cada telemóvel e tem-se uma noção do tempo exigido para arte no RockStar II: Staying Alive. Os resultados de todo este cuidado são visíveis, mas exigiram grandes manobras da Karina para manter o projecto em dia.

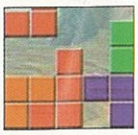
3. "Crunchtime": pouco tempo para testes e acertos finais. Outro factor imprevisto foi a mudança da pessoa responsável pelo projecto na última semana. Por mais competentes que sejam ambos os produtores, num jogo com prazos apertados, uma mudança de última hora nunca é recomendável: nos últimos dias antes da entrega, o nosso horário de trabalho estendia-se até às quatro da manhã, incluindo sábados e domingos. Mas, como diz a Inês Simões (que passou as duas noites de véspera de Natal testando o jogo) "tem que dar luta, senão não tem piada". O ano estava a terminar e queríamos encerrar 2002 com chave de ouro. À custa de várias directas e uma enorme dedicação de toda a equipa, conseguimos.

RockStar II: Staying Alive está entre os jogos mais descarregados no portal Vodafone Live! em Portugal e, em breve, estará disponível em vários outros países da Europa, bem como nos mercados norte-americano e asiático. É o segundo jogo lançado pela YDreams em menos de dois meses. Com apenas seis meses de mercado, temos hoje mais de dez jogos em desenvolvimento na empresa, de vários géneros e para diversas plataformas, dos quais cinco serão lançados ainda no primeiro trimestre.

Por sermos um grupo bastante heterogéneo e multidisciplinar, as ideias acabam sendo aplicadas em diversas áreas, o que beneficia a todos. Criamos recentemente o Ylabs, um núcleo oficial de investigação onde novos conceitos nas áreas de jogos, multimédia, arte digital, meio ambiente e computação ubíqua são imaginados, testados e desenvolvidos. Um dos projectos em desenvolvimento envolve a investigação durante os próximos dois anos de novos conteúdos e tecnologias para jogos móveis baseados em localização. Ou seja: aguardem novidades. ;-)

Ricardo Andrade, Lead Game Designer

PEDRA, PAPEL E TESOURA



Em Dezembro de 2000, a revista norte-americana Computer Gaming World (CGW) publicou um "dossier" especial a gozar com a paranóia em torno do famigerado "bug do milénio". Alguém se lembra? Na altura, os mais alarmistas chegaram a avançar a hipótese de uma paragem total do planeta – ou melhor, dos países tecnologicamente mais desenvolvidos, o que, dada a sua posição dominante, arrastaria tudo o resto para o caos.

É claro que o problema existia, e a chamada de atenção foi importante para que se evitassem problemas muito sérios, especialmente em sectores como as finanças e a defesa. Mas a gritaria dos eternos profetas do Apocalipse foi tamanha que, dadas as circustâncias, a única resposta possível era mesmo rir-se dos cenários traçados. E foi exactamente isto o que a CGW fez, no que respeita às consequências catastróficas para os jogos de computador.

O tal "suplemento" seria supostamente feito à mão pela equipa da revista (os que sobreviveram...), refugiada numa caverna, depois de o "bug do milénio" ter destruído a civilização. Para além de textos extremamente inspirados – incluindo, por exemplo, um editorial a dizer que "o canibalismo não pode ser uma opção" –, a "publicação" adaptava para as novas circunstâncias as suas secções habituais: lançamentos, críticas, previews, etc. E escondida num desses artigos estava uma autêntica pérola, que vale a pena recordar.

Tratava-se de uma análise do "jogo de estratégia" Pedra, Papel e Tesoura, elogiado pela sua extrema "jogabilidade", o perfeito equilíbrio entre os diferentes jogadores e o facto de ser "multiplataforma". Num mundo sem computadores e totalmente devastado, as pessoas voltavam aos jogos mais elementares, aqueles em que se faz uso apenas do próprio corpo.

E quem nunca jogou "pedra, papel e tesoura"? Toda a gente conhece o mecanismo básico: duas crianças (pois é uma brincadeira de crianças, não é?), mãos nas costas, contam até três e mostram-nas em simultâneo. Pode fazer-se, com a mão, uma de três figuras: pedra (punho cerrado), folha de papel (mão espalmada) ou tesoura (dedos recolhidos, à excepção do indicador e do médio).

A beleza do jogo está no facto de que as "forças" e "fraquezas" de cada uma destas figuras estão igualmente distribuídas: a pedra parte a tesoura, mas é coberta pelo papel; este, por sua vez, cobre a pedra mas é cortado pela tesoura; por fim, esta corta o papel, mas é partida pela pedra.

Sem dúvida, em termos de interface intuitiva, "jogabilidade", curva de aprendizagem rápida e flexibilidade de "plataforma", trata-se de um grande jogo. Tão bom que, desconhecendo-se quando terá surgido, sobrevive ainda hoje, e sem necessidade de "patches"! Cinco estrelas, recomendado pela Mega Score.

Luiz Carlos Baptista

Ainda hoje, alguém se pode entreter à grande com o primeiro Civilization... e duvida-se que a maçada de Black & White tenha durado mais do que algumas horas na esmagadora maioria dos PCs.

O leitor que teve a paciência de me acompanhar até aqui deve estar a perguntar que diabo têm as mãos a ver com as camisolas. Para quê uma "análise", ao estilo das feitas nas revistas de jogos, de uma brincadeira tão inconsequente? A resposta é igualmente simples. Como em quase todas as brincadeiras, aqui está um dos princípios básicos de qualquer bom jogo de competição (e não apenas o que se convencionou rotular como "jogos de estratégia"): uma mistura perfeita de acaso e necessidade, perfeição que resulta de um total equilíbrio entre as opções presentes, à partida, aos jogadores.

E foi graças a outra brincadeira, neste caso, a feita pelos redactores da CGW com o pânico em torno do "bug do milénio", que se (re)descobriu uma obviedade, por vezes esquecida: por mais elaboradas que sejam as grandes estruturas tecnológicas, conceptuais, culturais, etc., os seus princípios de base, quando se decide investigá-los, são de uma simplicidade quase constrangedora. No caso dos "videojogos", quem está habituado a lidar com as máquinas que os suportam, sabe perfeitamente que, por mais "artilhados" que sejam os componentes de um PC, ou mais "avançada" que seja uma consola, no fim de contas, vai dar tudo ao mesmo: os melhores jogos, aqueles que "viciam" e ficam na memória de todos, não são obrigatoriamente os mais esplendorosos em termos de gráficos, som ou complexidade de comandos. Não é por acaso que, 24 horas por dia, sete dias por semana, milhões de pessoas em todo mundo passam horas e horas a jogar variantes do **Tetris, Pong** e puzzles de toda espécie em inúmeros Web sites.

Guardadas as devidas proporções – e reconhecendo-se o que há de subjectivo em termos de gosto –, é por isso que ainda hoje alguém se pode entreter à grande com o primeiro **Civilization**... e duvida-se que a maçada de **Black & White** tenha durado mais do que algumas horas na esmagadora maioria dos discos rígidos.

Não, isto não é uma ode aos supostos bons velhos tempos, em consonância com a recente moda "retro". Afinal, há jogos que só seriam possíveis com tecnologia avançada. E, de resto, o que quer dizer "velhos tempos" num universo que só começou a ganhar forma há menos de 30 anos?

Num futuro não muito distante, talvez estejamos a recordar, com autêntica saudade, títulos como **Splinter Cell**, **Unreal Tournament** ou **Vice City**. Quem sabe se um deles, entre muitos outros, não se terá afirmado como um "clássico"? No fim das contas, esta decisão não depende da potência das máquinas ou da eficácia dos departamentos de marketing – mas das diversas e heterogéneas comunidades de jogadores espalhadas por este mundo fora.

Luiz Carlos Baptista

© 2002 CDV Software Entertainment AG. Todos os direitos reservados. CDV, o logo CDV e Combat Mission 2 são marcas registadas da CDV Software Entertainment AG ou Battlefront.

Combat Mission II - Barbarossa to Berlin transporta-o para a arena mais dura da Segunda Guerra Mundial: a frente de leste. Em 50 batalhas, terá de provar que merece comandar os seus homens em Estalinegrado, Berlim e noutros campos de batalha históricos.

- Realismo sem paralelo que recria a campanha russa de 1941 a 1945, desde a operação Barbarossa até à derrota incondicional da Alemanha.
- Sistema de combate único: combinação de estratégia em tempo-real e por turnos que permite um planeamento detalhado e acção entusiasmante.
- Mais de 300 tipos de veículos e 600 unidades de infantaria, entre outras.
- Sete países: Alemanha, Rússia, Finlândia, Hungria, Roménia, Polónia e Itália.
- Editores de mapas e de batalhas intuitivos com opções variadas.
- Vários modos multijogador: Internet, Lan, E-mail e Hot-Seat (no mesmo computador).

www.combatmission2.de

Rua da Restauração, 365 • 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 • Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt • Internet: www.playgames.pt

COMBAT MISSION 2
BATTLEFRONT.COM
cdv
www.cdv.de
PlayGames®

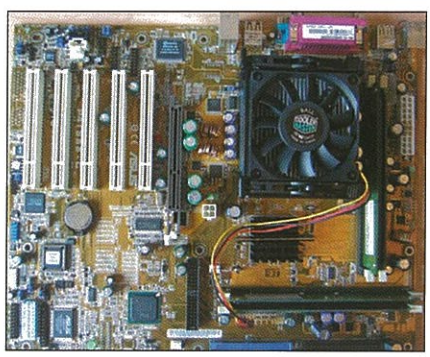
NÃO É BEM ASSIM...

Olá a todos! É a primeira vez que vos escrevo e é o seguinte: na anterior edição, fizeram uns testes a colunas, entre elas, as Creative 6700. O que eu reparei foi que estas colunas tiveram a mesma pontuação de umas 2.1...
Eu já encomendei o conjunto Audigy 2 e as colunas 6700. Quando li estes testes fiquei na dúvida entre umas 2.1 ou 6.1 e, pelos vossos testes, são idênticas. O meu sistema estéreo já está velhinho e eu quero um sistema de som em condições, onde consiga viver os jogos. Acham que o sistema Audigy 2 + Creative 6700 é capaz de dar conta do recado?
O meu PC é um AMD Athlon 1.400 MHz, 256MB, 40 GB 7200 rpm, MSI G4Ti 4400. Eu tenho intenções de pôr urgentemente mais 256 MB de RAM. A minha dúvida é se a placa de som nos jogos, a dar o máximo, "puxa", reduzindo os fps significativamente. No 3DMark 2001 SE, obtenho um score de aproximadamente 9000. Este score é bom? A minha motherboard é uma MSI K7T Turbo (MS-6330) e gostava de saber por quantos mesitos ela consegue da conta do recado, ou se tenho de fazer um upgrade rapidamente.
O que é que me aconselham a mudar no meu PC? Quanto tempo, mais ou menos, vou conseguir jogar os jogos com a configuração toda ao máximo (1280x1024)? O que eu queria que me dissessem é se eu, com o meu PC, vou conseguir jogar os novos jogos (Unreal 2 **e** Doom 3**) com essa configuração.**
Espero que levem o texto em consideração e que me possam ajudar. Um bom 2003 para todos e fiquem bem.

Marco Barbosa
deadly_angel_69@hotmail.com

O facto de dois produtos terem recebido quatro estrelas não significa que sejam "idênticos". Se reparar, verá que o Creative 6700 é descrito como "sistema de colunas 6.1", e Altec Lansing 2100 como "sistema de colunas 2.1". Ou seja, trata-se de dois produtos pertencentes a categorias distintas e, como tal, não se pode compará-los.
Dito de outro modo, entre os sistemas 2.1, o Altec Lansing 2100 recebe quatro estrelas. Já o Creative 6700 recebe quatro estrelas como um sistema 6.1. E como é o único à venda em Portugal... obviamente, é a escolha certa. Portanto, mantenha a encomenda, que estará bem servido. De resto, como pode ver nesta edição, escolhemos o Audigy 2 Platinum como Produto do Ano na área do hardware – ou seja, melhor é impossível.
Quanto à questão de a placa de som interferir no desempenho em termos gráficos, ela certamente pode fazê-lo, de forma indirecta, se exigir muito dos recursos do sistema. Isto só pode ser corrigido na "afinação" do som e dos gráficos, jogo a jogo (nos casos em que haja problema).
O benchmark 3Dmark 2001 SE, produzido pela Futuremark (www.futuremark.com) mede vários parâmetros do funcionamento da placa gráfica, como velocidade, qualidade da imagem, reprodução de texturas, filtros, etc. O valor final é uma média ponderada dos diversos resultados, e permite comparar o desempenho global de uma placa (num determinado sistema) com outras (no mesmo sistema).
No seu caso, um resultado de aproximadamente 9000 é anormalmente baixo para uma GeForce 4 Ti 4400 (para ter uma ideia, veja os resultados das GeForce testadas nesta edição). Isto certamente está relacionado com a configuração do seu sistema. Com esta placa e, mais ainda, uma Audigy 2, considere seriamente um upgrade da motherboard e do processador. No nosso guia Megacompras, sugerimos o Athlon XP 1800 e a board AD77 Pro, da DFI, como bons pontos de partida. Se for por aí, não vale a pena comprar mais 256 MB de SDRAM (suportada pela sua board), já que terá de adquirir memória DDR.
Quanto aos jogos... só mesmo se houver um milagre conseguirá correr, com a sua configuração actual, o Unreal 2 a 1280x1024 – sem contar outros títulos já disponíveis e muito exigentes, como o **GTA3** ou o **Unreal Tournament 2003**. Mesmo a configuração mínima recomendada acima poderá não ser suficiente. Mas tem a certeza de que pretende manter essa resolução?
Quanto ao Doom 3, pelo que já se viu, nem um sistema topo de gama actual conseguiria corrê-lo com todas as opções nos máximos. Mas como o jogo só deverá sair – com sorte – lá para o final deste ano, ainda é muito cedo para se preocupar. Se ele for a razão para mudar a máquina, invista agora no básico e espere o seu lançamento para fazer um upgrade a condizer.

Bomba de [des]fragmentação



Olá a todos da Mega Score. Desde já, quero felicitá-los pelo excelente trabalho que têm vindo a desenvolver e que tenho seguido desde a primeira edição.
Estou a pensar em mudar de computador nos próximos meses, e por isso queria tirar algumas dúvidas relativamente a alguns dos componentes.
1. Existe alguma motherboard para Pentium 4 que suporte AGP 8x e RIMMs a 533 MHz? Se existir, onde a posso adquirir e qual o seu preço?
2. Qual é o melhor monitor CRT de ecrã plano de 17 polegadas existente no mercado português?
3. Relativamente à placa gráfica, será que vale a pena comprar uma ATI Radeon 9700, já que a GeForce FX está quase a chegar? Qual será o preço das placas baseadas no chip GeForce FX?
Um outro problema que tenho é relativo ao meu actual computador, que está a acusar o peso da já avançada idade. É um Pentium a 233 MHz, com 64 MB de SDRAM e uma GeForce 2 MX de 32 MB com o Windows 98 SE. No passado dia 5 de Janeiro, deparei-me com um problema que até agora nunca me tinha aparecido: ao desfragmentar o disco, o indicador de percentagem do desfragmentador esteve três horas nos dez por cento, até que bloqueou. Desde então, não consigo correr nem o desfragmentador nem o ScanDisk exaustivo. O que se terá passado?
Obrigado pelo tempo dispendido e pela excelente revista.

Hugo Reis
cpyrit@hotmail.com

Em relação à motherboard, o melhor que poderá encontrar, se encontrar (e isto é um grande "se"), é a Asus P4T533-C, com suporte para RDRAM e FSB de 533 MHz. O AGP não vai além de 4x, mas isto acaba por ser um detalhe – o mais importante é o facto de a board estar preparada para a tecnologia Hyper-Threading, presente nos novíssimos Pentium 4 3,06 GHz.
O preço deverá andar à volta dos 200 euros. Contacte a Niposom (21 844 02 00) ou a Solbi (21 424 95 00) para saber da sua disponibilidade ou de algum modelo

com especificações semelhantes. Mas não alimente grandes esperanças: a Intel, que foi até agora a grande promotora da tecnologia Rambus, está já de armas e bagagens no comboio das memórias DDR, com muito maior aceitação no mercado.
Quanto ao monitor, verifique o destacado como Bom Negócio, no nosso guia Megacompras. O SyncMaster 753S, da Samsung, é uma excelente escolha por um preço acessível.
Em relação à placa gráfica, se não tem urgência, é melhor esperar pelo lançamento da GeForce FX, provavelmente, em Março. Ainda não há preço definido, mas dado tratar-se de uma placa topo de gama, dificilmente ficará muito abaixo dos 500 euros. Mas, a não ser que haja uma grande surpresa, a FX não deverá "esmagar" a Radeon 9700 Pro em termos de desempenho.
O seu computador realmente está a precisar de reforma. O consolo, porém, é que este problema com o Defrag não tem necessariamente a ver com a idade da máquina. Na grande maioria dos casos, o Defrag entra em *loop* quando há várias aplicações abertas para além das essenciais ao funcionamento do Windows. Da próxima vez que correr o programa, verifique se muitas destas aplicações estão activadas (basta premir uma vez as teclas Ctrl+Alt+Del para obter uma lista). Neste caso, feche uma de cada vez e verifique se o programa funciona normalmente.
Pode também optar por uma solução mais directa, e que tem a vantagem de ser a oficialmente recomendada pela Microsoft: carregue em Start/Run e, na linha de comando, abra o programa msconfig. Na aba General, escolha Selective Startup e desactive todas as caixas referentes a aplicações. Escolha Apply e reinicie o Windows.
Em princípio, poderá enfim correr o Defrag e o Scandisk. Depois de concluir o processo, volte ao msconfig, seleccione Normal Startup e reinicie mais uma vez o Windows, que voltará à sua configuração de arranque "normal". E nunca é demais desejar boa sorte... além de aconselhar uma visita à página da Microsoft que lista uma série de problemas inesperados. O endereço é www.windows-help.net/windows98/troub-29.shtml.

À segunda é de vez

Oi, Mega! É a segunda vez que vos escrevo. Da primeira, não me responderam...
Tenho um PC Intel Pentium 4 a 1,7 GHz, disco de 40 GB, 256 MB SDRAM, Win Me, monitor NEC Plano de 17", motherboard Asus P4 TF e uma medíocre (por enquanto, ainda não) 3D Prophet Kyro Series. Estou a pensar aumentar a memória para o dobro ou para 768 MB e comprar uma placa gráfica.
Que placa gráfica me aconselham? Só disponho de 140 euros e estou em dúvida entre uma GF2 MX 400, uma GF4 MX 440 ou uma SIS Xabre 400.
Acham a ideia boa? Com os upgrades, o meu "brother" pode considerar-se potente? Durante mais quanto tempo continua a dar cartas? Adeus, um abraço a todos.
P.S.: Por favor, respondam-me.

diogosoliveira@portugalmail.pt

Se só dispõe de 140 euros, não há dúvidas: vá para a SIS Xabre 400. Quanto à potência do seu "brother", ela vai depender dos usos a que ele se destina... Mas em princípio, ele deverá "aguentar" bem. Já agora, não aumente a memória para mais de 512 MB, pois os ganhos não serão significativos a ponto de compensar a despesa adicional.

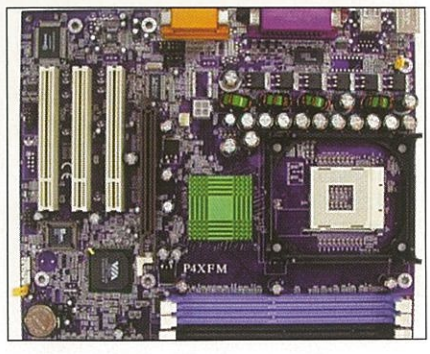
Investimento

Olá Mega Score! Quero desde já felicitar-vos pelo maravilhoso trabalho que têm demonstrado na vossa revista.
Estou a pensar comprar hardware de modo a substituir o meu PC, que é deveras antigo e lento. Aqui está a lista de componentes que penso adquirir: processador Pentium 4 2,4 GHz; FSB 533 e cache 512; motherboard Asus P4 DDR333 FSB533; disco Seagate 80 GB 7200 rpm; e placa gráfica MSI GeForce 4 MX 440 64 MB. Gostaria de saber a vossa opinião sobre estes componentes, ou seja, se devo comprar estes ou não, e quais devo adquirir. Obrigado!

Bruno Rosa
rosa.pombal@clix.pt

A lista é muito boa, à excepção da placa gráfica, que não está à altura do resto. Quer uma sugestão? Dê uma vista d'olhos à nossa análise da MSI GeForce 4 Ti 4200 VTP 8x, publicada nesta edição.

Deixei tudo por ela_e_eu

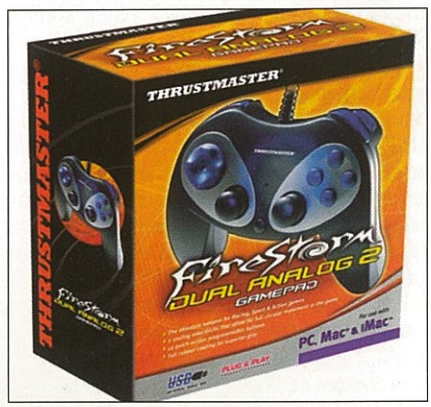


Pois bem, sendo a primeira vez que vos escrevo, não vos vou estar a maçar com elogios que vocês já sabem de cor...
1. Eu queria meter mais 256 MB no meu computador, mas não sei se a memória para ele é DDR, SDRAM, ou outra... a minha motherboard é uma Jetway All-In-One P4MFM.
2. Queria também saber se, com um P4 2.0, uma ATI Radeon 9000 128 MB e som Creative Inspire 4.1, o que mudavam. Continuem com o bom trabalho.

ela_e_eu@aeiou.pt

Caro (ou cara) ela_e_eu: esta board da Jetway, de acordo com a referência que nos dá, é um objecto um tanto exótico, já que suporta memórias SDRAM (dois slots) e DDR (outros dois). O problema é que, obviamente, elas não vão funcionar em simultâneo. Portanto, tudo vai depender de qual memória já tem instalada. Os 256 MB adicionais terão de ser do mesmo tipo.
Quando às outras especificações do seu sistema, são muito vagas para que se possa sugerir qualquer coisa. À cautela, um conselho: se tudo funciona a contento, deixe ficar como está.

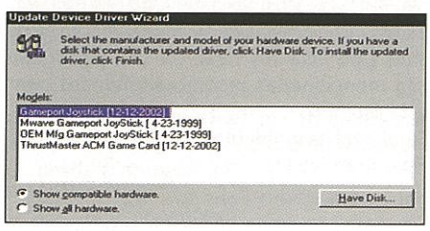
Comportamento errático



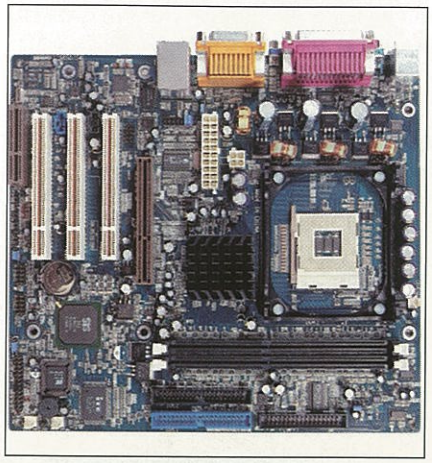
Tenho um gamepad Thrustmaster FireStorm Dual Analog 2 de ligação USB que não é reconhecido por alguns jogos, mas em outros funciona perfeitamente.
Em jogos como FIFA 2002 **ou** Batman: Vengeance **ou até – e surpreendentemente – no** Deus Ex **ou no** Hexen 2 **(instalei todos os jogos que tenho para testar se o gamepad era reconhecido ou não), o Thrustmaster aparece como alternativa, mesmo conectando-o ao computador "a quente" (tenho o Windows 98 SE). Afinal, trata-se de um periférico USB.**
Mas em jogos como o FIFA 2003 **(no 2002 funciona!),** Spider-Man: The Movie **ou no** eRacer**, o gamepad não é reconhecido.**
No site da Thrustmaster, disponibilizam apenas um programa de mapeamento. Nos sites e/ou ficheiros Read me dos jogos, não são mencionadas incompatibilidades com este produto.
Qual será o problema? Será do Windows? Posso resolvê-lo?

Ricardo Fortunato
fortunation@netcabo.pt

Como o gamepad funciona em alguns jogos e não em outros, quase de certeza o problema estará relacionado com o Windows, nomeadamente conflitos na alocação de recursos do computador. A primeira coisa a fazer é ir a Settings / Control Panel / System / Gaming Options / Controller Ids e activar a caixa Poll with Interrupts Enabled. Se já estiver activada, ou se após a activação o problema se mantiver, deixe-a marcada e siga em frente.
Em Control Panel / System / Device Manager, clique em Sound, Video and Game Controllers. Deverá surgir uma lista de dispositivos (placa de som, etc.) onde está incluído o seu gamepad. Seleccione este periférico e carregue em Properties. Vai surgir uma janela com informação sobre o estado dos drivers e possíveis conflitos na alocação de recursos.
A partir daí, escolha Update Driver. Há duas opções: Procurar por um driver melhor que o utilizado, e Listar os drivers disponíveis. Escolha a primeira, sem marcar os campos que localizam disquetes, discos e CD-ROM. Assim, o Windows vai procurar drivers para o gamepad em todos os sítios possíveis. Em muitos casos, o sistema pede que seja inserido o CD de instalação do produto, copia os ficheiros necessários e, num passe de mágica, tudo funciona a contento.
Se isto não ocorrer, volte e escolha a segunda opção (Listar os drivers): o Windows vai produzir uma lista dos drivers compatíveis encontrados no sistema. Seleccione o correspondente ao gamepad (caso esteja listado...) e siga o mesmo processo de instalação da opção anterior.
É provável que, em ambos os casos, receba uma mensagem a dizer que o driver mais adequado já está instalado. Ou seja, aparentemente está tudo OK, mas em certas ocasiões, o dispositivo não é reconhecido. Nesta situação, o melhor é desinstalar e reinstalar o gamepad. Vá a Settings / Control Panel e, em Add/Remove Programs, verifique se há algum software correspondente ao produto e desinstale-o. Depois, ainda no Control Panel, siga para System / Device Manager / Sound, Video and Game Controllers, seleccione o gamepad e clique em Remove (pode fazer o mesmo em Gaming Options / Controllers). O sistema agora estará "limpo" e pronto para a reinstalação do periférico.
Se, após a reinstalação, tudo continuar na mesma, temos então um problema bicudo – que se pode dever, por exemplo, ao desaparecimento ou corrupção de determinados ficheiros de sistema ou a alterações no Registry do Windows. Chegados a este ponto, os mais "radicais" decidem-se alegremente pela formatação do disco. Como provavelmente não desejará avançar por aí, só restam duas opções: pedir a um técnico que analise a máquina "ao vivo" e em pormenor ou... comprar outro gamepad!



Ah, leão!



Oi a todos. Antes de fazer as perguntas, gostaria de vos felicitar pelo vosso trabalho porque, apesar de só comprar esta revista há três meses, já vos admiro e muito.
As minhas dúvidas são as seguintes:
1. Entre a GeForce 4 MX 440 64 MB e a Radeon 9000 64 MB, qual devo comprar, tendo em conta o desempenho-preço?
2. Eu tenho uma mainboard Superb 4L-AL e gostava de saber se dá para as mais recentes tecnologias para placas gráficas, placas de som e colunas.

leao-ao-peito@iol.pt

1. Em condições normais, a Radeon 9000 tem um desempenho comparável ao da GeForce 4 MX 460, mas conta com funcionalidades adicionais. A escolha, portanto, pende para a placa da ATI.
2. Depende do que considera serem as "mais recentes" tecnologias. Se interpretar essa expressão em termos literais, é óbvio que não. Mas se o que pretende é saber se, com esta board, conseguirá ainda tirar um bom proveito dos seus componentes, a resposta é positiva – pelo menos tendo em conta que não vai adquirir uma placa gráfica de "top". De qualquer modo, para uma opinião com mais fundamento, seria necessária uma descrição pormenorizada do sistema.

Verborreia

É com prazer que vos escrevo, dando-vos já felicitações e desejando a continuação de um bom trabalho. Há alguns meses, houve um leitor que perguntou se poderia converter uma partição de FAT32 para NTFS sem perda de dados. Em relação a esta pergunta, a questão é a seguinte: executei esse comando, apareceram-me as instruções, mas há algumas instruções que eu não percebo bem para o que servem, e que passo a citar:
•/V - O que é que é o modo verboso?
•/X
•/CvtArea:nomefich – Qual é o significado deste ficheiro?
Tenho de pôr esses comandos todos ou posso ocultar? Se sim, será que devo? Gostaria que me pudessem ajudar.

Diogo Simões de Aguiar
diogo.aguiar@netc.pt

Claro que podemos ajudar. Não é preciso perder tempo com esses comandos; se quer apenas converter a partição, basta digitar convert [letra da drive]: /fs:ntfs. Por exemplo, se for a partição da drive D, escreva convert D: /fs:ntfs.
Os comandos referidos na sua mensagem são opcionais, e é quase certo que não vai precisar deles – até porque se destinam aos utilizadores conhecidos como "avançados" (seja lá o que isso quer dizer). Mas não custa explicar brevemente em que consistem.
O modo "prolixo" (a tradução para Português de "verbose") do programa Convert é aquele no qual o sistema produz um relatório (*log*) com mais informação do que seria habitual, exibindo todas as mensagens possíveis ao longo da sua operação – daí o seu nome.
Quanto ao parâmetro /CvtArea:nomefich, serve para definir um ficheiro no directório de raiz do destino, onde serão armazenados os "metadados", isto é, os dados referentes ao modo como será configurada a partição NTFS. Por fim, o parâmetro /X determina que o volume a ser formatado é "logicamente" retirado (Dismounted) antes da operação. Quer isto dizer que ele passa a ser inacessível aos processos habituais do sistema. E pronto. Como vê, é melhor deixar o monstro quieto...

Cópia de segurança?

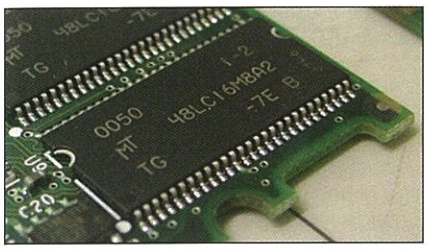
Desde já, queria felicitá-los pela vossa revista, que me tem vindo a surpreender a cada mês que passa.
Mas passando ao que interessa, há pouco tempo comprei um gravador de DVD (HP DVD200i), mas não consigo gravar DVD-R, só DVD+R. Será que existe algum upgrade na Net para este problema?
Também tentei fazer uma cópia de segurança de um filme que comprei mas, ao tentar gravar, o software de gravação deu-me um erro. Qual será o software indicado para fazer as minhas cópias de segurança dos filmes DVD?

Tânia Sofia Salvador
tecat_87@hotmail.com

Não há hipótese de utilizar o gravador da HP para copiar em DVD-R, simplesmente porque ele não suporta este formato. E nem haverá, já que a HP é parte da "Aliança DVD+RW". Este grupo de empresas, que inclui a Sony e a Philips, defende o DVD+RW e o DVD+R "contra" os formatos DVD-RW e DVD-R, os primeiros a serem desenvolvidos para a (re)gravação de DVDs – e que são apoiados por um "Fórum" de companhias como a Toshiba, IBM, Intel, Hitachi, Pioneer e... Sony (que joga dos dois lados).
O DVD Fórum considera que não há necessidade de propor novos formatos, mas fazer

progredir os que já existiam (no entanto, não exige "fidelidade" total aos formatos "R"). Em suma, está-se ainda a meio de uma "guerra" quase ao estilo da velha e famosa Betamax vs. VHS.
Quanto às "cópias de segurança"... não parece haver razão para deixar de utilizar o software que acompanha o gravador da HP. O que ocorre, algumas vezes – tal como na gravação de CDs –, é a ocorrência de falhas em processos nos quais se recorre à velocidade máxima. Reduza a velocidade de gravação, tenha paciência e veja se o resultado compensa.

Perda de memória

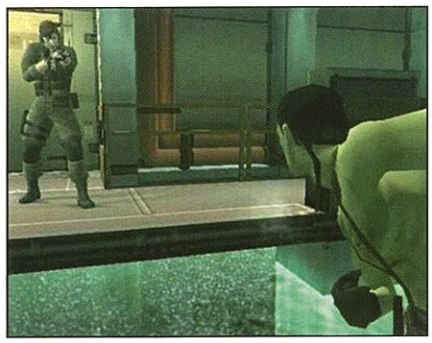


Olá, tudo bem? Eu tenho um pequeno problema, que é o seguinte:tenho um Pentium 3 650, mas a mainboard não reconhece toda a memória que está no PC (tenho 192 MB e a mainboard só reconhece e trabalha a 128).
Gostaria que me dissessem onde posso sacar os drivers para fazer um update à mainboard ou fazer algo para que seja reconhecida toda a memória. Já verifiquei nos sites da VIA, mas só há updates para Pentium 4. Espero que me consigam ajudar. Bom ano! Um abraço

xavier gonçalo
xaviergon@hotmail.com

Sem saber exactamente a qual motherboard da VIA se refere, é impossível dar uma resposta completa. Mas o mais provável é que não haja necessidade de nenhuma actualização de drivers ou qualquer coisa que tenha a ver com software. O problema tem todo o ar de ser físico.
Casos como o que refere são habituais quando se instala tipos diferentes de memória. Verifique se não será esta a situação. Para citar um exemplo que pode ser útil, há motherboards para Pentium III que suportam memórias tipo EDO (bem mais antigas) e tipo SDRAM – e, no caso destas, módulos com frequências dos 66 aos 133 MHz. O que acontece é que as diferentes tecnologias (e, por vezes, até mesmo módulos do mesmo tipo mas com frequências diferentes) não "casam" bem.
Pelo que diz na sua mensagem, tudo indica que tem um de 128 MB e outro de 64 MB, e que este foi o segundo a ser instalado. Assim, e mantendo-nos cautelosamente no domínio das hipóteses, a primeira coisa que deve fazer é confirmar se os seus dois módulos são do mesmo tipo.
Experimente retirar o módulo de 128 MB. Se o sistema reconhecer o de 64, quase de certeza uma incompatibilidade como a acima mencionada será a causa do problema. E, neste caso, não há remédio... a não ser adquirir um módulo de mesmo tipo (ou frequência) que aquele que pretender deixar instalado.
Não custa lembrar, porém, que se trata apenas de uma hipótese, dada a falta de informações mais detalhadas. Boa sorte.

Substância



Oi, Mega Score! Possuo um Pentium 3 a 800 MHz, 256 MB SDRAM, uma GeForce 2 MX 400 com 64MB, disco de 40 GB e o Windows 98. Visto que a minha motherboard não suporta memória DDR, gostaria de saber se consideram mais urgente colocar mais 256 MB SDRAM ou trocar a placa gráfica por uma Xabre 400, ou hipoteticamente por uma GeForce 4 Ti 4200.
Lembro-me que se chegou a falar no Metal Gear Solid 2: Substance **para computador. É mesmo verdade? Se sim, para quando?**
Obrigado e continuem com o bom trabalho.

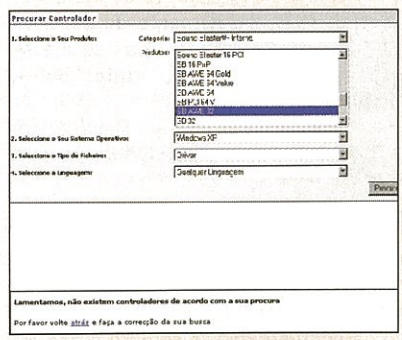
Luis Diegues
luis.diegues@clix.pt

É verdade, sim senhor. De acordo com a editora Konami, o lançamento está previsto para Abril de 2003.
Quanto à actualização do computador, o ideal seria colocar mais 256 MB de memória (mas não mais do que isso) e uma nova placa gráfica. Se não for possível, opte pela placa. Qualquer uma das duas mencionadas será uma excelente escolha.

XP SEM SOM

Olá. Tenho um AMD Athlon XP 1800+, com 384 MB de RAM, uma Chaintech GeForce 2 MX 400 e uma placa de som AWE 64 Gold. Antes, tinha o Windows 98 SE instalado e tudo corria bem. Instalei o Windows XP e descobri que não tenho som e todas as aplicações que usam som (Media Player, DVDs, jogos, etc.) encravam. Qual é o problema? Não me digam que são os drivers, porque já fiz tudo e mais alguma coisa (já instalei o Service Pack 1, já corri o Windows Update, já actualizei os drivers para tudo). Agradecia que me ajudassem. Abraço.

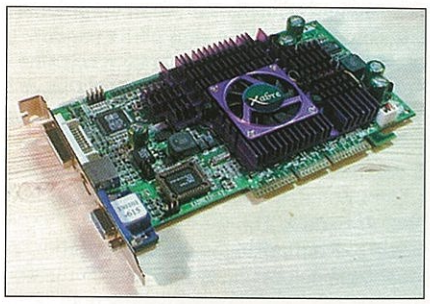
Raul C.
jdmarcos1000@hotmail.com



São muitos os proprietários de placas da Creative – especialmente as mais antigas, mas não só – a queixar-se de problemas de compatibilidade com o XP. Infelizmente, a solução pode variar de máquina para máquina e o site de suporte da empresa não ajuda muito. Aliás, nem sequer há drivers para a AWE 64 Gold em Windows XP.
Felizmente, a comunidade de utilizadores sabe como utilizar o poder da Internet. Um excelente exemplo, que merece uma visita, é o grupo de discussão Creative Labs Sound Card Discussion Forum, onde os consumidores podem expor os seus problemas: o endereço é www.driverguide.com/forums/sound/crea/index.htm.
A AWE 64 Gold ainda é uma das antigas placas com interface ISA, em vez de PCI (utilizada nas boards mais recentes). Com base no historial de problemas já levantados na Net, verifica-se um "padrão de incompatibilidade" nesse género de placas quando se instala o XP. Em geral, trata-se de conflitos na alocação de recursos.
Antes de fazer qualquer coisa, vá a Settings / Control Panel / System / Device Manager e verifique se há alguma indicação de drivers para placas de som no sistema.
Se não houver nada, a coisa é séria – pois só a partir daí, identificando-se os drivers, seria possível alterar a situação que estivesse a provocar conflitos.
A coisa complica-se, porém, devido ao facto de a Creative não disponibilizar drivers para a AWE 64 Gold em Windows XP, como referido acima. Ou seja, nada de suporte oficial em termos de software.
O ideal seria pedir emprestada a alguém uma placa de som com interface PCI, instalá-la e ver se o XP a reconhece. Se ela for reconhecida, bingo: o problema é mesmo com a interface ISA. Se não for... antes de voltar ao Windows 98 SE, exponha o seu caso ao fórum que mencionámos. Ele é visitado por inúmeros especialistas nos mais obscuros problemas verificados em placas de som.

Tenha em atenção apenas duas coisas para tomar a sua decisão:
1. A Xabre 400 é mais barata (custa cerca de 140 euros);
2. Veja nesta edição a nossa análise à nova GeForce 4 Ti 4200 VTP 8x.

Qual configuração?



Oi, pessoal da Mega Score. Estou a escrever porque queria que me dessem a vossa opinião: tenho uma GeForce 2 MX 400 32 MB. Acham que, se eu trocar por uma SIS Xabre 400, a diferença vai ser muita, independentemente do resto da configuração do computador?
Continuem o excelente trabalho. Têm a melhor revista de videojogos do mercado, embora ache que o aumento de um euro foi um pouco exagerado (mas se ele se reflectir na qualidade, tudo bem). Obrigado pela atenção!

David Costa
djrc_2002@hotmail.com

Esperamos que o aumento se tenha reflectido na qualidade, uma vez que ocorreu na edição de Outubro, já lá vão quatro meses!
Isto de mudanças "independentemente do resto da configuração" é sempre muito arriscado... De qualquer forma, não deverá haver problemas de maior na troca de placa gráfica. Certifique-se apenas de que tem memória e processador com capacidade para correr jogos mais exigentes, já que a Xabre vai constituir um salto qualitativo considerável – mas, só por si, não faz milagres...

[Quase] na mesma

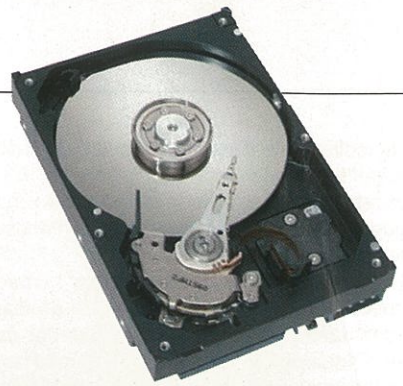
Olá, Mega ppl! A minha dúvida é a seguinte: tenho um P3 733MHz com 384 MB de RAM, com um disco de 40 GB a 7200 rpm, Windows 98 e XP, uma GeForce DRR 32 MB, uma SB Live! 1024 e um monitor Samsung SyncMaster 957 DF (que tenciono manter). Até agora, acho que ele se tem safado bem. Por vezes, necessito de baixar algumas resoluções, mas, afinal, continuo a poder jogar um UT2003 ou mesmo o problemático GTA3. Agora, a pergunta: acham que vale a pena comprar um PC novo? Acham que não estou a aproveitar devidamente os jogos actuais? É que não quero gastar dinheiro demasiado cedo e sei que o meu PC já não é a bomba que era há dois anos e meio! E então? Fazer um update, comprar um PC novo ou manter mais uns tempos o que tenho? Já agora, será que poderiam incluir umas dicas de Linux na revista (de certeza que muita gente iria gostar)? Obrigado e parabéns pela revista!

Luis Rocha
fgood11@yorn.net

Pelo que nos diz, o melhor a fazer é deixar tudo como está – à excepção da placa gráfica, que seguramente começará a fazer sentir o peso da "idade" (se é que já não começou). Ao longo deste (longo...) Consultório, sugerimos alguns modelos que poderão ser indicados para o seu PC.
Só a partir de Março é que as inovações mais "quentes" do momento começarão a entrar no mainstream – com a progressiva massificação do Hyper Threading nos Pentium 4, do DirectX 9 (mais as placas gráficas e jogos correspondentes), das motherboards com AGP 8x, dos módulos de memória Dual-DDR, e muitos etcs., sem esquecer a chegada da GeForce FX. Ou seja, mais vale manter praticamente tudo e, como consegue correr os jogos mencionados, esperar pela inevitável baixa dos preços mais para o final do ano.
Em relação ao Linux, não prometemos nada para o curto prazo. Mas estamos a acompanhar o aumento do número de jogos criados para esta plataforma, o que pode ser verificado em sites como o LinuxGames – For The People! (em www.linuxgames.com). Quem sabe se, nos próximos meses, os amantes do pinguim não terão aqui algumas agradáveis surpresas...

As portas do mar

Olá a todos! Gostaria que me ajudassem a escolher um disco rígido para o meu PC. Este é um Pentium 4 a 1,6 GHz com 256 MB RAM e uma GeForce 4 MX 420 64MB. O disco que possuo agora tem apenas 4 GB. Acham que merece a pena ficar com ele para uma emergência?
Estive e estou interessado no disco Seagate Barracuda ATA IV 40 GB que publicam no guia Megacompras, mas já o procurei por tudo quanto é lado e não o encontro...



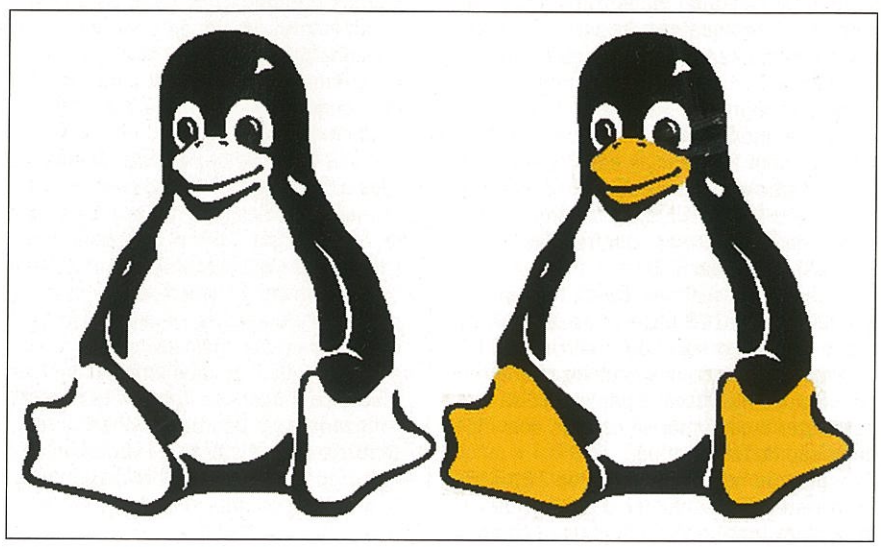
Poderiam indicar-me um site português em que seja possível a compra deste disco? E já agora, acham que este disco se encontra adaptado ao meu computador ou será preciso um disco melhor? E o que mudavam no meu PC para além do disco? Não sei se ajuda, mas tenho o Windows Me e a minha motherboard é uma P4VXASD2. Obrigado e continuem o vosso excelente trabalho!!!

José Miguel
spp16840@sapo.pt

Em relação à disponibilidade do disco, contacte a Criterium (Tel.: 21 303 47 00). Quanto a sites portugueses, encontrámos na Chip7 (www.chip7.pt) um disco desta marca, com 60 GB de capacidade, por mais 15 euros. Se estiver disposto a gastar um pouco mais...
Quanto ao disco actual, não custa nada mantê-lo, nem que seja como backup dos ficheiros de sistema, aplicações, etc.
O que poderia mudar no seu computador? Bem, nunca é demais insistir: mais 256 MB de memória podem constituir um incremento considerável no desempenho. Se tiver mais dinheiro para gastar, troque de placa gráfica por um dos modelos já referidos nesta mesma edição do Consultório: GF 4 Ti 4200, SIS Xabre, etc.

CONSULTÓRIO

Tem uma dúvida sobre hardware? Não a envie para o Correio dos leitores, mas sim para o Consultório utilizando as vias habituais (Correio e fax) ou o endereço electrónico consultorio@rgb.pt.
Tente ser o mais explícito possível relativamente à sua configuração actual, o problema que tem ou o que pretende fazer.



ASAS DA LIBERDADE

PROFILER

A crítica especializada norte-americana prostrou-se em adoração diante deste produto da Logitech. Compreende-se o entusiasmo: é o primeiro joystick sem fios que tem um desempenho... fiável (sem trocadilho), graças à frequência de 2,4 GHz com que comunica os comandos a um receptor com interface USB. Some-se a isto a facilidade de instalação e de uso, a capacidade de se programar até 20 funções em dez botões e a extrema elegância do design, e conclui-se que o Freedom 2.4 está perto da perfeição. Mas... fica a alguns metros de lá chegar.

Louve-se, antes de mais nada, o excelente trabalho da Logitech no desenvolvimento deste joystick. Ao contrário dos "rombudos" representantes da concorrência, o Freedom 2.4 é quase uma peça de decoração, com o seu design de linhas suaves materializadas em borracha e alumínio. Mas as aparências iludem: mais do que uma "carinha bonita", o Freedom 2.4 oferece praticamente a mesma robustez que os melhores produtos com fios nesta faixa de mercado.

Quem utilizá-lo pela primeira vez, poder-se-á surpreender com a resistência e a segurança oferecidas pelo controlador. A base de fixação à mesa, com três peças de suporte, resiste muito bem aos movimentos da mão, mesmo os mais bruscos – com limites, é claro (que, de resto, aplicam-se aos outros produtos do género). O seu manuseamento é extremamente confortável, para o que contribui a localização dos botões de disparo: por predefinição, o "gatilho" está situado à frente e o botão secundário à esquerda, para ser pressionado com o polegar. Mas a quem isto não agradar, é sempre possível alterar a configuração das funções. O software que acompanha o Freedom 2.4 permite fazê-lo com extrema facilidade. De resto, os dez botões do joystick podem ser programados para desempenhar até 20 funções distintas (bastando carregar na tecla Shift do teclado para acrescentar uma função adicional a cada botão).

O controlador de vistas (*hat switch*), analógico, direcciona a visão do jogador para oito posições distintas. Já o comando da aceleração (*throttle*), também analógico, situa-se na base, do lado esquerdo, e é de uma simplicidade e eficácia a toda a prova.

A resposta a esta diversidade de comandos e aos movimentos do joystick é um prodígio de fluidez, sem *lags*, interferências e outras chatices que se poderia esperar num aparelho sem fios. Mas que aqui não dão o ar da sua (des)graça, graças, principalmente, à elevada taxa de transferência de dados, com uma frequência de 2,4 GHz. O Freedom 2.4 pode ser utilizado a até seis metros de distância do monitor, o que, se, por um lado, soa a *show-off* (a não ser para quem disponha de gigantescos ecrãs de plasma), por outro, representa uma enorme comodidade e evita o estorvo do emaranhado de fios à frente do computador. E para pô-lo a andar, bastam três pilhas AA.

Tudo indica que os adeptos dos simuladores de voo (e outros jogos que ganhem com o recurso aos joysticks) chegaram ao Paraíso. Às portas, sem dúvida. Mas não há bela sem senão. O descanso para a mão, cujas dimensões são mais do que adequadas, pode provocar um efeito perverso a longo prazo – ou não muito longo, de acordo com a intensidade de uso: o surgimento de "folgas" indesejáveis na base de borracha que sustenta o controlador (o único elemento mais frágil do conjunto). É claro que isso só se vai verificar depois de muito tempo, e nem sequer é inevitável. Basta que o jogador não passe todo o tempo com o mão apoiada sobre o dispositivo. De qualquer forma, é o preço a pagar por um design *slim*. E antes de terminar, cabe referir que, mais uma vez, os canhotos estão excluídos. Mas este problema, infelizmente, não é exclusividade da Logitech.

Luiz Carlos Baptista

Um joystick sem fios com dez botões programáveis, confortável, preciso e... bonito. Para altos voos.

Sistema: PC/Mac

Tipo: Joystick
Fabricante: Logitech
Distribuidora: Logitech Portugal (Tel.: 21 942 70 36)
Preço: 85 euros (IVA incluído)

www.logitech.com

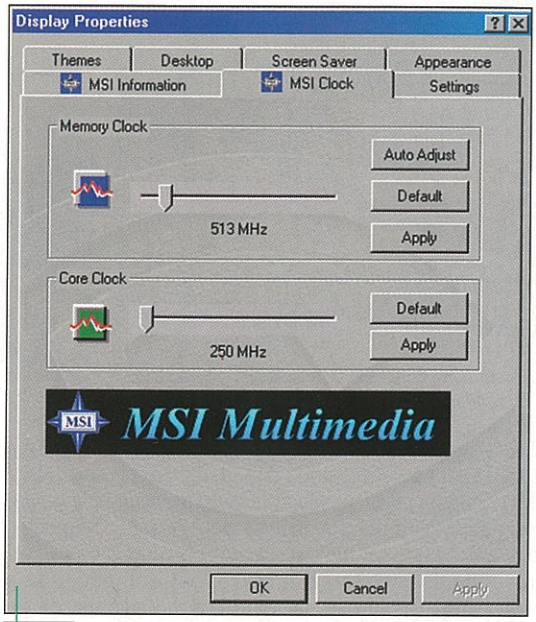
Conforto; flexibilidade de configuração; design; precisão.

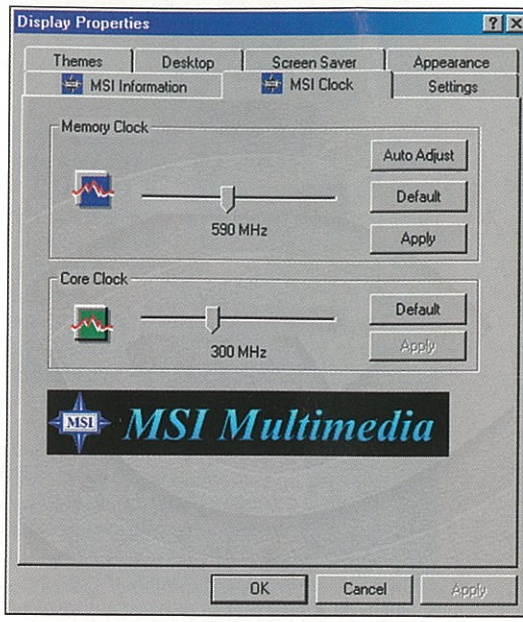
Risco de "folgas" na base de fixação com o uso intensivo do suporte manual.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

ASSIM SE VÊ A FORÇA

Entre duas novas GeForce 4 com AGP 8x, a mais barata e (em teoria) menos potente é a melhor escolha.





É muito fácil acelerar as frequências de relógio das placas da MSI; a GeForce 4 Ti 4200 VTP 8x vai muito longe

GeForce 4 Ti 4200 VTP 8x

Sistema: PC
Tipo: Placa gráfica
Fabricante: MSI
Distribuidora: J. P. Sá Couto (Tel.: 22 999 39 99)
Preço: 248 euros (IVA incluído)

www.msi.com.tw

☺ Duas saídas para monitores; AGP 8x; adaptador para saída TV; overclocking; preço.

☹ Nada a assinalar.

RECOMENDADO
MEGA SCORE ★★★★★

Em Outubro do ano passado, o império da nVidia, no mercado das placas gráficas, sofreu um forte abanão – se não em vendas, pelo menos em termos de marketing. O responsável foi a Radeon 9700 Pro, desenvolvida pela ATI, e cujo desempenho pulverizou as marcas atingidas pelas GeForce 4. Enquanto esperamos pela futura GeForce FX, a ATI pode reclamar com legitimidade o topo de gama entre as placas para PCs.

A nVidia sabe que, em situações como esta, a pior coisa a fazer é quedar-se muda enquanto o rival mostra os seus galões. Assim, e para fazer algum barulho até ao lançamento da FX, a empresa mandou cá para fora novas GeForce 4 Ti, as primeiras desta linha com suporte para a norma AGP 8x. E promoveu uma baixa nos preços, outra arma muito eficaz.

Testámos duas destas novas placas, fabricadas pela MSI a partir das especificações de base da nVidia: a GeForce 4 Ti 4200 VTP 8x e a Ti 4800-SE, ambas com 128MB de memória DDR. Antes de mais, é necessário evitar um equívoco a que os consumidores podem ser induzidos pela nomenclatura: a Ti 4800-SE é inferior às Ti 4600. Na prática, é apenas uma versão da Ti 4400 com suporte para AGP 8x. O "4800", provavelmente, virá daí, mas não deixa de ser altamente criticável a decisão tomada pela nVidia.

De resto, pelo menos em princípio, o referido suporte é a única diferença de monta entre essas placas (com o chip N28) e as suas congéneres AGP 4x (com o chip N25). Digo "em princípio", porque, em primeiro lugar, o novo chip tem um desempenho ligeiramente superior, mesmo em motherboards com AGP 4x – como a da nossa máquina de testes. E, mais importante, a Ti 4200 VTP 8x acaba por ser um avanço genuíno, graças à panóplia de funcionalidades adicionais que apresenta.

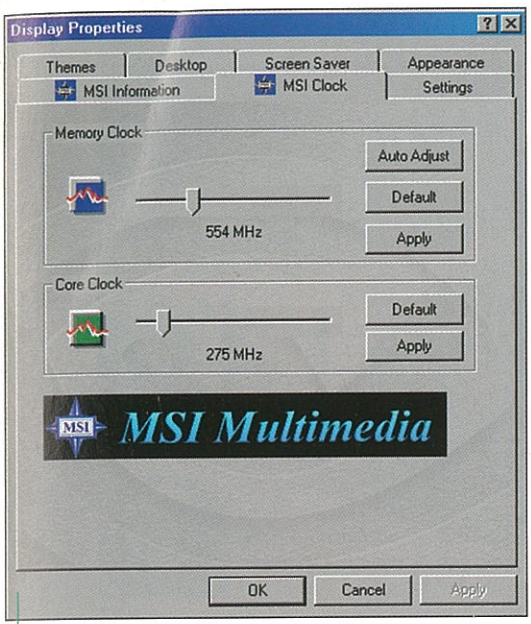
A mais importante delas é, sem dúvida, a eficácia com que o seu rendimento responde ao overclocking – a aceleração "artificial" das frequências de relógio do chip e da memória (medidas em Hertz). Este processo é sempre uma fonte potencial de problemas, já que uma afinação mal feita torna todo o sistema instável; e os riscos de sobreaquecimento tornam-se significativos. Por isso, recomenda-se sempre muito cuidado. Mas quando funciona a contento, os resultados podem ser espectaculares.

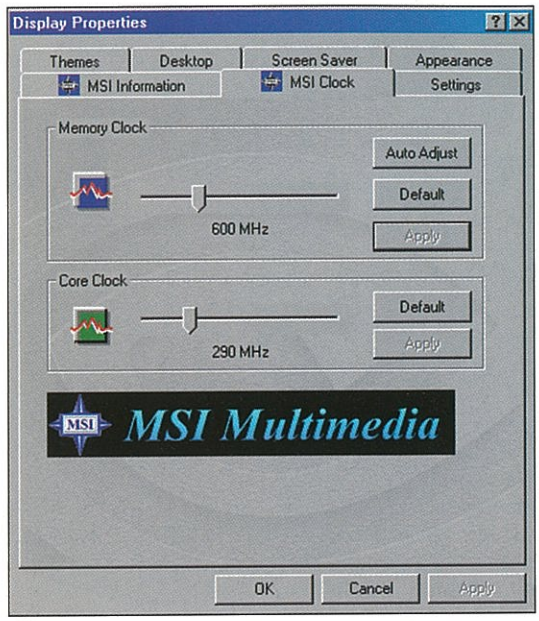
E este é o caso da Ti 4200 VTP 8x. Conseguimos obter um tal incremento que o seu desempenho simplesmente ultrapassou o da versão "não overclocked" da Ti 4800-SE. Esta, por sua vez, também está pronta para o overclocking, mas infelizmente os limites deste processo rapidamente se fazem sentir, com imagens aos "soluços" e "apagões" misteriosos. Ao retirar a placa, verificou-se que ela estava quase a "ferver". Isto, apesar de ter um ampla ventoinha e uma superfície dissipadora na sua parte inferior...

A MSI tem o mérito de tirar o máximo proveito desta facilidade de overclocking. Ele pode ser feito directamente a partir do utilitário MSI Clock, acessível em Display Properties, sem necessidade de ir a Settings/Advanced e ali activar o nView (como ocorre em outras placas). É possível regular e testar separadamente a aceleração da frequência do chip e a da memória.

No caso da Ti 4200 VTP 8x, as suas frequências predefinidas são de 250 MHz (chip) e 513 MHz (memória). Sem querer "forçar" muito, conseguí-

DO OVERCLOCKING





A aceleração das frequências da GeForce 4 Ti 4800-SE atinge rapidamente os limites da estabilidade do sistema

GeForce 4 Ti 4800-SE

Sistema: PC
Tipo: Placa gráfica
Fabricante: MSI
Distribuidora: J. P. Sá Couto
(Tel.: 22 999 39 99)
Preço: 320 euros (IVA incluído)

www.msi.com.tw

AGP 8x; facilidade de overclocking.

Nomenclatura enganosa: overclocking rapidamente torna o sistema instável.

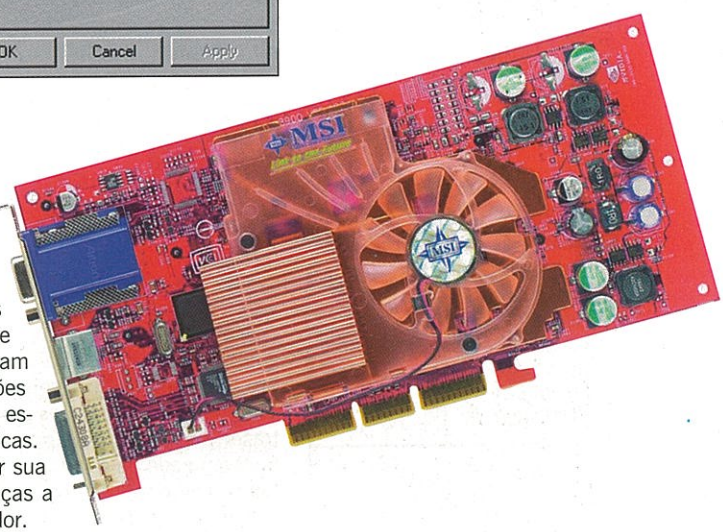
CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

mos chegar até 300 MHz e 590 MHz, respectivamente, sem que ocorresse qualquer problema. Provavelmente, poderíamos ir ainda mais longe, mas isso já foi suficiente para obter desempenhos superiores ao de uma Ti 4400 ou Ti 4800-SE "normais" – o que, só por si, justificaria a opção pela 4200 VTP 8x em detrimento das outras.

Quanto à Ti 4800-SE, os limites do overclocking foram rapidamente alcançados. Após várias e infrutíferas tentativas de chegar mais além, o máximo que obtivemos foram frequências de 290 MHz (chip) e 600 MHz (memória), contra os 275 / 554 MHz predefinidos. E, mesmo assim, tivemos de tolerar alguns (breves) comportamentos erráticos durante os testes, cujos resultados não mostraram nenhuma melhoria significativa de desempenho. O melhor a fazer com esta placa é, portanto, simplesmente evitá-la.

Não há, portanto, dúvidas: a Ti 4200 VTP 8x com 128 MB de memória é a melhor opção entre as novas placas da nVidia. E as suas vantagens não se limitam ao overclocking: a placa tem duas portas para ligação de monitores, o que pode parecer um luxo desnecessário, mas é um bálsamo para os amantes dos simuladores de voo e todos os que trabalham com várias aplicações em simultâneo – em especial nas artes gráficas. A saída para TV, por sua vez, é garantida graças a um pequeno adaptador.



São essas soluções simples e eficazes, a um preço muito atractivo, que fazem desta placa uma espécie de "pequena notável" na guerra entre os grandes fabricantes. E como a FX certamente vai pesar no bolso, quem está habituado aos produtos da nVidia tem aqui uma excelente escolha.

Luiz Carlos Baptista

BENCHMARKS

PLACA	3D Mark 2001 SE	Aquamark	DronezMark
GeForce 4 Ti 4200 128 MB (referência)	10309	63,5 FPS (41,7 – 89,3)	264,66 OGL / 70,05 FPS / 490,08 T&L
MSI GeForce 4 Ti 4200 VTP 8x 128 MB	10587	66 FPS (43,7 – 90,3)	264,42 OGL / 72,78 FPS / 489,73 T&L
Overclocked (para 300 / 590 MHz)	11401	70,7 FPS (55,7 – 93,9)	264,3 OGL / 69,97 FPS / 489,57 T&L
MSI GeForce 4 Ti 4800-SE 128 MB	11068	68,8 FPS(55,7 – 93,9)	265,13 OGL / 70,05 FPS / 491,02 T&L
Overclocked (para 290 / 600 MHz)	10665	70,9 FPS (55,3 – 93,8)	265,10 OGL / 70,04 FPS / 491 T&L

Computador de testes: CPU Pentium 4 2,4 GHz / FSB 533 MHz / 512 MB DDR SDRAM / AGP 4x / Windows XP SP 1

PARA OS POUPADINHOS DA PS2

Dois produtos aceitáveis se não quer gastar muito dinheiro com acessórios para a consola da Sony.

Se estoirou o orçamento de Natal e/ou festas diversas na compra de uma PlayStation 2, mas gostaria de "artilhar" a consola com alguns acessórios, a Ecostar oferece duas boas opções. Por pouco mais de 80 euros, pode-se ter um comando adicional e um sistema de volante e pedais.

O outro lado da moeda é que a poupança conseguida tem a sua contrapartida na qualidade do produto adquirido. Registe-se, porém, que os acessórios são superiores aos diversos "clones" de trazer por casa. Em suma: nada de luxos, mas também nada de se deitar ao lixo.

Comecemos pelo R5 Mega Race, um sistema de volante e pedais com algumas soluções interessantes que, por vezes, quase fazem esquecer as suas fragilidades.

O volante, com uma rotação de 180 graus, tem quatro botões programáveis e duas abas para mudanças de marcha. Uma opção curiosa foi a de retirar daí os tradicionais comandos da PlayStation (círculo, triângulo, quadrado e X), colocados à direita, juntamente com o cursor e mais uns quantos botões habitualmente incluídos nos controladores manuais. O objectivo foi facilitar a vida aos jogadores, permitindo que se concentrem apenas no volante, uma vez iniciada a "prova".

O suporte inclui ainda uma caixa de marchas com alavanca, mais à direita. Com tudo isto, acaba por ser bem "espaçoso": as suas dimensões são de 38x30x28 cm. E não é nada pesado – mas isso deve-se a uma das fraquezas do produto: o volante é todo de plástico, com algumas partes revestidas por uma fina camada de borracha. Uma queda, ou mesmo uma utilização mais "bruta", e adeus. E nada de descarregar as frustrações em cima do aparelho!

Para evitar esse tipo de problemas, foram colocadas seis ventosas de fixação na parte inferior do suporte. Infelizmente, a sua capacidade de "segurar" o conjunto não vai por aí além.

A tecnologia Dual Shock está bem implementada e os jogadores vão sentir todos os "tremeliques" que tanto apreciam, na aceleração/travagem, choques, interacção com o terreno, etc. Mas os pedais, eficientes q.b., também são de plástico; mais cautela, portanto. Curiosamente, a sua base, que não traz nada de especial, resiste bem aos deslizamentos.

O outro produto budget proposto pela Ecostar é o controlador manual Dual Shock Full Analog, que também reparte por igual o engenho e a fragilidade. É um autêntico Full Analog, ou seja, os dois botões analógicos podem ser utilizados. Mas... são muito frágeis, "mirrados" mesmo, se comparados aos da Sony. Resultado: maior risco de avarias.

Uma originalidade é a presença de um apoio para as mãos abaixo dos botões frontais (L1, L2, R1 e R2), um conforto que faz falta nos controladores "oficiais" da PS2. Contrapartida inevitável: o formato ligeiramente convexo lembra uma versão reduzida dos repelentes controladores da Xbox. E acaba por ser muito desconfortável depois de meia hora de jogo.

No fundo, trata-se de escolher entre sacrificar a mão ou o bolso – e, nos dias que correm, boa parte dos consumidores nem sequer tem direito a esta alternativa. Mas também, quem mandou gastar mais de 250 euros numa consola?

Luiz Carlos Baptista

Ecostar R5 Mega Race

Sistema: PlayStation 2
Tipo: Volante/Pedais
Fabricante: Ecostar
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)
Preço: 61 euros
(IVA incluído)

☺ Preço; Dual Shock; facilidade de uso; simplicidade da concepção.

☹ Fragilidade do material; alguns problemas com as (seis!) ventosas de fixação.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

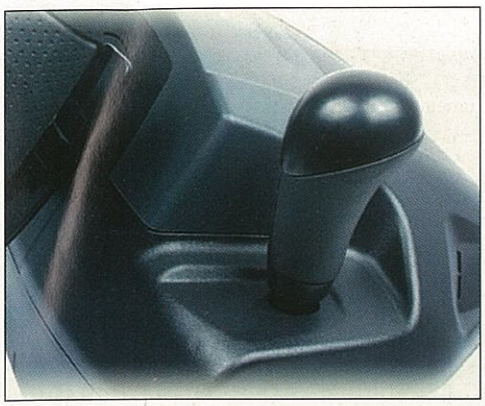
Ecostar Dual Shock Full Analog

Sistema: PlayStation 2
Tipo: Controlador
Fabricante: Ecostar
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: Tel.: 256 836 273)
Preço: 21 euros
(IVA incluído)

☺ Preço; Full Analog; apoio para a mão no uso dos botões dianteiros.

☹ Botões analógicos muito frágeis; mais desconfortável que os controladores da Sony.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★



REI MOMO

Os italianos da MOMO estão há quase 40 anos na linha de frente do fabrico e design de volantes e acessórios para automóveis de competição. Basta referir que os três títulos de Michael Schumacher pela Ferrari foram conquistados a utilizar um volante produzido por aquela empresa – que, de resto, é fornecedora exclusiva da famosa escuderia italiana. Agora, e pela segunda vez, estas jóias são adaptadas para o PC, graças a uma parceria entre a divisão MOMO Design a Logitech. E é simples como isto: para o grande público dos amantes da simulação de corridas e ralis, não há nada melhor, tanto em termos de qualidade como de relação preço-desempenho.

O MOMO Racing é um legítimo "sucessor" do MOMO Force, o primeiro conjunto de volante e pedais comercializado pela Logitech em parceria com a empresa italiana. É mais barato, mas isso não quer dizer que seja menos conseguido. Antes pelo contrário: é mais leve, traz três ganchos para fixação à secretária e tem um sistema anti-deslizamento simples mais eficaz no suporte para os pedais – basta carregar num botão para activar uma superfície rectangular "rugosa", que evita que o travão e o acelerador "vão junto" com os pés dos pilotos mais afoitos.

O volante é quase totalmente revestido de borracha e extremamente confortável, permitindo uma rotação de 240 graus. A única parte não coberta é uma pequena cobertura metálica que assinala o ponto "neutro", ou o grau zero da rotação. A parte central traz seis botões programáveis, um procedimento, aliás, muito facilitado pelo software que acompanha o produto (o mesmo utilizado para o joystick Freedom 2.4). E cada botão pode ser programado para duas funções (bastando para isso carregar na tecla Shift para assinalar a secundária), o que perfaz um total de 12. Nada mal...

A sensação de "realismo" proporcionada pela própria conformação física do volante é multiplicada pelo melhor sistema de force feedback existente no mercado. Testámos o MOMO Racing em simuladores de Fórmula 1, NASCAR e Rali, e em cada tipo de competição (e de terreno), a riqueza de reacções diferentes superou as melhores expectativas. É preciso apenas ter atenção à sensibilidade do volante, que também varia de acordo com o tipo de prova: muito "fugidio" nos ralis e mais "rijo" na F1, por exemplo. Nada que um ajuste dos controlos em cada jogo não solucione.

Quem não gosta de conduzir com transmissão automática, embora seja inimigo do progresso, também não tem do que se queixar. Há dois controladores para a caixa de marchas: a tradicional alavanca (utilizada, por exemplo, em ralis), ou dois dispositivos accionados com leves toques dos dedos, logo abaixo do volante (mais comum na F1). Tudo funciona a preceito.

Quanto aos pedais, também simulam na perfeição os utilizados pelos profissionais do volante. O acelerador e o travão têm as dimensões adequadas e estão à distância (proporcionalmente) correcta um do outro. Dada a resistência ao deslizamento, o uso dos pedais é tão confortável que, em muitas ocasiões, quase não se sente... o que não deixa de ser um perigo, pelo menos nas pistas virtuais.

Enfim, para se obter uma experiência mais "realista" do que a proporcionada pelo MOMO Racing, só mesmo a pilotagem de um automóvel em competição – pelo menos, no estágio actual da tecnologia para este género de acessórios. E não seria nada mau se os condutores portugueses passassem mais tempo a fazer loucuras confortavelmente sentados diante do PC com este sistema de volante e pedais, em vez de tentarem utilizar os seus carros como bólides em competições contra a própria vida e as dos outros...

Luiz Carlos Baptista

Do cockpit da Ferrari para o PC, chega um conjunto de volante e pedais com force feedback para a alegria dos "pilotos de secretária".

Sistema: PC

Tipo: Volante/Pedais
Fabricante: Logitech
Distribuidora: Logitech
Portugal (Tel.: 21 942 70 36)
Preço: 150 euros (IVA incluído)

www.logitech.com
www.momo.it

Tudo.

Nada.

RECOMENDADO
MEGA SCORE ★★★★★

O guia deste mês traz duas entradas para o Topo de Gama. Uma delas é a do Pentium 4 3,06 GHz, que ultrapassa a barreira dos 3 GHz e introduz nos PCs domésticos a tecnologia Hyper-Threading – que, dependendo dos recursos livres, simula o funcionamento de dois processadores em paralelo. A outra é uma obra-prima fabricada pela MOMO e trazida para os desktops através de uma parceria com a Logitech. O volante e os pedais do MOMO Racing farão a alegria dos pilotos de secretária. Atenção: selecção feita no dia 2 de Janeiro.

PLACA GRÁFICA

ATI RADEON 9700 PRO — Topo de Gama

Em termos de "força bruta" e funcionalidades, esta placa foi o grande destaque do teste publicado na edição 85 da Mega Score. O chip Radeon 9700, da ATI, é o mais potente do mercado – pelo menos, enquanto a nVidia não lançar a nova GeForce. Para além dos 128 MB de RAM, a placa já está pronta para as tecnologias AGP 8x e DirectX 9.0. E o pacote inclui ainda o programa WinDVD. Mas tudo isso tem o seu preço, que, no caso, é bem superior aos 500 euros.

ONDE ENCONTRAR

Club 3D: www.club-3d.nl
Inforlândia: 234 340 800
Preço: 525 euros (IVA incluído)

SIS XABRE 400 — Bom Negócio

Para além de constatar a potência da Radeon 9700 Pro, o nosso teste comparativo de placas gráficas descobriu esta pequena jóia em termos de relação preço/desempenho. Com até 128 MB de RAM e – mais importante – suporte para AGP 8x, a Xabre 400 é o melhor que se pode obter por um preço mais reduzido.

ONDE ENCONTRAR

Xabre: www.xabre.com
Inforlândia: 234 340 800
Preço: 140 euros (IVA incluído)

PLACA DE SOM

SOUND BLASTER AUDIGY 2 PLATINUM — Topo de Gama

A Creative Labs continua a dar as cartas no mercado de áudio, e a versão Platinum da linha Audigy 2 oferece o máximo que se pode esperar: suporte para 6.1 colunas, compatibilidade com as normas Dolby Digital 5.1 EX e a THX (esta desenvolvida pela empresa de George Lucas) – e, o que é mais importante, a reprodução em DVD-Audio: até seis canais de som a 24 bits/96 KHz. O resultado é impressionante e verdadeiramente "imersivo", se o jogador utilizar o máximo possível de colunas.

ONDE ENCONTRAR

Creative Labs: pt.europe.creative.com
Creative Portugal: 800 853 066
Preço: 285 euros (IVA incluído)

SOUND BLASTER LIVE! PLAYER 5.1 DIGITAL — Bom Negócio

Uma excelente compra para quem não tem pressa em adquirir tudo quanto é novidade, a Live! Player 5.1 ainda tem muito a "dizer": 64 canais de áudio, tecnologia Creative Multi Speaker Surround, gestor de graves para colunas centrais e subwoofers em sistemas 5.1... Enfim, uma placa de muito boa qualidade está cada vez mais ao alcance do seu bolso.

ONDE ENCONTRAR

Creative Labs: pt.europe.creative.com
Creative Portugal: 800 853 066
Preço: 72 euros (IVA incluído)

MONITOR

HERCULES PROPHETVIEW 920 DVI — Topo de Gama

Este monitor ultrafino com ecrã LCD é o mais indicado para quem quiser deixar os amigos de boca aberta, especialmente se... decidir fixá-lo à parede – uma das muitas funcionalidades que oferece, além, é claro, de constituir o "estado da arte" nessa gama de produtos. O ecrã é um TFT de matriz activa com 17 polegadas (equivalente a um CRT de 19) e está optimizado para uma resolução de 1280x1024, com 16,7 milhões de cores. E o design, em azul metálico ou prata, com uma base em forma de bumerangue, é um luxo. Para quem tem carteiras recheadas.

ONDE ENCONTRAR

Hercules: http://europe.hercules.com
DataScan: 21 925 26 00
Preço: 1300 euros (IVA incluído)

SAMSUNG SYNCMASTER 753S — Bom Negócio

Com os monitores de ecrã LCD cada vez mais acessíveis, nada como investir em bons CRTs com ecrã plano. A área utilizável é bem maior do que a dos CRTs tradicionais, a qualidade de imagem é superior e a menor radiação faz com que sejam muito menos agressivos para olhos. Além disso, a relação brilho-contraste é mais uniforme. Este SyncMaster tem um ecrã de 17 polegadas (16 visíveis) e uma resolução máxima de 1280x1024 a 65 Hz (a recomendada é de 1249x768 a 85 Hz).

ONDE ENCONTRAR

Samsung: www.samsung.pt
Samsung Portugal: 800 220 120
Preço: 190 euros (IVA incluído)

COLUNAS

LOGITECH Z-680 — Topo de Gama

Um dos primeiros conjuntos de colunas 5.1 com a certificação THX, o Z-680 é um luxo não apenas em termos de design e funcionalidades, mas também na qualidade sonora – em que evidencia todas as potencialidades da placa Audigy 2, da Creative. Para além da excelente reprodução em jogos, CDs-Audio e filmes no PC, o Z-680 pode ser conectado à PS2 ou à Xbox, através de ligação digital ou analógica, e a leitores de DVD ou aparelhagens de som. Os 450 watts de potência fazem-se sentir em força e muito bem distribuídos.

ONDE ENCONTRAR

Logitech: pt.europe.creative.com
Logitech Portugal: 21 942 70 36
Preço: 500 euros (IVA incluído)

CREATIVE INSPIRE 6.1 6700 — Bom Negócio

Não, leitor, não nos enganámos. Estas sete colunas (seis satélites e um subwoofer) custam mesmo pouco mais de 130 euros – ou, em valores dos "velhos tempos", uns míseros 26 contos. Sem brilhar como os novos conjuntos da Creative (na gama MegaWorks) e da Logitech, este Inspire 6.1 tem uma qualidade razoável e é capaz de criar uma "envolvência" satisfatória, graças aos dois satélites centrais (um deles atrás do ouvinte) – especialmente se utilizado com a placa Audigy 2. E por este preço, convenhamos, nem sequer há o que discutir.

ONDE ENCONTRAR

Creative Labs: pt.europe.creative.com
Creative Portugal: 800 853 066
Preço: 134 euros (IVA incluído)

PROCESSADOR

PENTIUM 4 3,06 GHz — Topo de Gama

O primeiro processador a ultrapassar a barreira dos 3 GHz não merece uma recomendação especial apenas pelo aumento da velocidade. O mais importante neste chip da Intel é o facto de incorporar a tecnologia de Hyper-Threading, que simula (em termos "lógicos") a utilização de dois processadores em paralelo, através da optimização dos recursos não aproveitados. É a melhor escolha para quem corre várias aplicações em desktops, especialmente as muito exigentes – o que inclui os jogos mais "artilhados" do momento.

ONDE ENCONTRAR

Intel: www.intel.com
Niposom: 21 844 02 00
Preço: 640 euros (IVA incluído)

AMD ATHLON XP 1800 — Bom Negócio

A AMD mantém-se como a favorita entre os que valorizam mais a relação qualidade – preço do que a panóplia de funcionalidades e a potência dos processadores da Intel. Este sucessor dos Thunderbird suporta tecnologia SSE e memória DDR.

ONDE ENCONTRAR

AMD: www.amd.com
J. P. Sá Couto: 22 999 39 99
Preço: 108 euros (IVA incluído)

DISCO RÍGIDO

IBM DESKSTAR 120GXP 120GB — Topo de Gama

Um disco rígido com capacidade para 120GB pode parecer um exagero tão grande que chega a ser ofensivo. Mas imagine que, para além de uma vasta biblioteca de jogos, você trabalha com programas de design gráfico – ou utiliza partições para diferentes sistemas operativos. Ainda vai sobrar muito espaço, claro. Mas como estamos a falar em topo de gama, este é, sem dúvida, o Top entre os produtos da linha Deskstar, com uma interface IDE de 40 pinos, 7.200 rpm, tempo médio de acesso de 8,5 ms, e um sistema avançado de gestão do *buffer* que permite transferências de dados com "picos" de até 100MB/s.

ONDE ENCONTRAR

IBM: www.ibm.com
IBM Portugal: 21 791 50 00
Preço: 200 euros (IVA incluído)

SEAGATE BARRACUDA ATA IV 40 GB — Bom Negócio

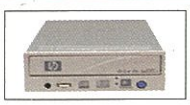
Um disco barato com espaço suficiente para as necessidades do jogador – servindo também como um excelente complemento para quem já tem um disco "entupido" de aplicações e jogos. Interface IDE de 40 pinos, 7.200 rpm e tempo médio de acesso de 9 ms.

ONDE ENCONTRAR

Seagate: www.seagate.com
Criterium: 21 303 47 00
Preço: 100 euros (IVA incluído)

GRAVADOR LEITOR DE CDS

HP DVD 200i — Topo de Gama



Uma solução tudo em um para a gravação e leitura de CDs e DVDs. Para além dos já tradicionais CD-R e CD-RW, o produto grava em DVD+RW (incluindo as versões mais antigas) e DVD+R – e suporta uma grande variedade de formatos, incluindo alguns já "pré-históricos": DVD+RW, DVD+R, DVD-ROM, CD-R, CD-RW, Video CD, Kodak PhotoCD, CD-DA, CD-XA, Cdi e CD-Bridge.

ONDE ENCONTRAR

HP: www.hp.com
HP Portugal: 808 206 001
Preço: 430 euros (IVA incluído)

SAMSUNG COMBO SM-332 — Bom Negócio

Quem está disposto a poupar não pensa em investir, de momento, em gravadores de DVD para o computador – a leitura já compensa. Entre os sistemas combinados, este constitui uma boa opção. O SM-332 grava CD-R/RW a 32 x e reproduz a 40x, e lê DVD-ROM a 12x.

ONDE ENCONTRAR

Samsung: www.samsung.pt
Samsung Portugal: 800 220 120
Preço: 90 euros (IVA incluído)

MOTHERBOARD

ASUS P4S8X — Topo de Gama

O chipset 648 da SiS mostra do que é capaz nesta nova board da Asus. Destinada aos processadores Pentium 4 Socket 478, a placa suporta FSB (Front Side Bus) a 533 MHz, memória DDR 333 (três slots), AGP 8x e seis canais de áudio. Permite ainda a instalação opcional de dois controladores de disco Serial-ATA e um conector FireWire (além de um total de seis portas USB 2.0). Um produto de topo por um preço muito "amigo".

ONDE ENCONTRAR

Asus: www.asus.com
Niposom: 21 844 02 00
Preço: 170 euros (IVA incluído)

DFI AD77 Pro — Bom Negócio

Esta placa para os chips K7 da AMD é uma das primeiras com um slot AGP 8x, suporte para memórias até DDR-400 (4 GB) e som 5.1. Baseada no chipset VIA KT 400, a AD77 Pro não é tão apetrechada como a Infinity, mas dá cartas na relação preço-qualidade.

ONDE ENCONTRAR

Asus: www.asus.com
Niposom: 21 844 02 00
Preço: 103 euros (IVA incluído)

JOYSTICK

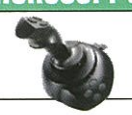
THRUSTMASTER HOTAS COUGAR — Topo de Gama

Este é mesmo para os maiores fanáticos por simuladores de voo e combates aéreos. O mais recente equipamento da Thrustmater é uma réplica fiel dos dispositivos de controlo dos caças F-16 Block 50. Totalmente construído em metal, tem um peso total de oito quilos (quatro para cada um dos dois componentes), e ao longo das sua linhas elegantes distribuem-se nada menos do que 28 botões programáveis e sete eixos analógicos. O joystick dispõe de um processador próprio (até 24 MHz), memória interna de 16KB e pode ser utilizado com a maior parte dos pedais analógicos.

ONDE ENCONTRAR

Thrustmaster: europe.thrustmaster.com
DataScan: 21 925 26 00
Preço: 430 euros (IVA incluído)

MICROSOFT SIDEWINDER 1.0 USB — Bom Negócio



Aqui não há muito a dizer. É o mais barato dos joysticks, sem que a qualidade seja seriamente comprometida, e está bem estabelecido no mercado. Tem oito botões programáveis e a instalação é extremamente fácil.

ONDE ENCONTRAR

Microsoft: www.microsoft.com
Microsoft Portugal: 21 441 22 05
Preço: 23 euros (IVA incluído)

GAMEPAD

THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL POWER — Topo de Gama

Este é o padrão de referência para os gamepads e um dos produtos mais bem sucedidos da Thrustmaster – com toda a justiça, diga-se. O Firestorm Dual Power tem dois controladores analógicos, 12 botões programáveis e dois pequenos motores que vibram para dar a sensação de *force-feedback*.

ONDE ENCONTRAR

Thrustmaster: europe.thrustmaster.com
DataScan: 21 925 26 00
Preço: 29 euros (IVA incluído)

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD — Bom Negócio

Idem aspas em relação ao joystick. A Microsoft é simplesmente imbatível na relação preço/qualidade quando se trata de poupar. Este "consagrado" gamepad traz dez botões programáveis de forma independente ou em combinações.

ONDE ENCONTRAR

Microsoft: www.microsoft.com
Microsoft Portugal: 21 441 22 05
Preço: 26 euros (IVA incluído)

VOLANTE PEDAIS

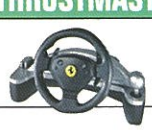
LOGITECH MOMO RACING — Topo de Gama

A MOMO é uma das líderes no fabrico de volantes para competição. E a sua parceria com a Logitech tem sido um sucesso na transposição "realista" dos mesmos para o PC. O MOMO Racing tem um volante todo coberto de borracha com 240° de rotação e seis botões (com até duas funções cada). A caixa de marchas pode ser controlada por uma alavanca ou por dois *shifters* abaixo do volante. Os pedais têm um excelente suporte antideslizante. Quer mais?

ONDE ENCONTRAR

Logitech: www.logitech.com
Logitech Portugal: 21 942 70 36
Preço: 150 euros (IVA incluído)

THRUSTMASTER FERRARI 360 MODENA — Bom Negócio



Um clássico entre as réplicas produzidas pela Thrustmaster, este sistema oferece resistência do volante, pedais antideslizantes, 12 funções programáveis e um dispositivo de mudança de marchas semelhante ao empregue pelos carros da *scuderia* italiana.

ONDE ENCONTRAR

Thrustmaster: europe.thrustmaster.com
DataScan: 21 925 26 00
Preço: 65 euros (IVA i

REVOLUÇÃO À VISTA

A nova "caixa de ferramentas" para a programação multimédia no PC já está disponível e promete revolucionar a animação em 3D.

Após longos meses de teste, a Microsoft disponibilizou no início de Janeiro a versão definitiva do DirectX 9, um conjunto de APIs (interfaces para programação de aplicações) para o multimédia no PC. O DirectX, lançado em 1995, tornou-se um padrão na indústria dos jogos e a sua nona "encarnação" era aguardada com grande expectativa. E o que se pode concluir das demonstrações criadas pelos fabricantes de placas gráficas é que estamos às portas de uma revolução. As imagens que ilustram esta página são uma pálida antevisão do que vem por aí.

O DirectX 9 End-User Runtime – que tem de estar no computador pessoal para que se possa correr programas e jogos criados com DX9 – já está disponível. A instalação, gratuita, pode ser feita a partir do ficheiro disponível a partir do CD que acompanha esta edição da Mega Score. Para já, não se deverá notar uma grande mudança, até porque ainda são muito poucos os produtos que suportam a nova tecnologia – com destaque para a placa gráfica Radeon 9700 Pro, da ATI. Espera-se que a partir do lançamento da GeForce FX, da nVidia, o DX9 comece a fazer a diferença, movido pela guerra entre os fabricantes de placas (e a correspondente "pressão" que se vai fazer sentir sobre as editoras de jogos).

De qualquer forma, os utilizadores de PCs que desejem instalar ou actualizar o DirectX terão mesmo de correr o DX9 Runtime, que passou a ser o único disponível para os sistemas operativos Windows 98, Me, 2000 e XP. O DirectX 8.0a Runtime destina-se agora apenas ao Windows 95. Se quiser experimentar, vá em frente, pois, em princípio, não haverá nenhum problema. Embora ainda não existam jogos programados para tirar partido do DX9, o utilizador já deverá notar alguma melhoria no desempenho dos gráficos, especialmente se for o feliz proprietário de uma placa que suporte a suite.

Mas é do lado da programação, obviamente, que o novo DirectX mais brilha, nomeadamente, no modo como permite implementar a API Direct3D – outro padrão desenvolvido pela Microsoft.

O DirectX foi concebido para oferecer uma grande margem de liberdade, na medida em que permite desenvolver aplicações multimédia que acedem aos recursos do hardware independentemente da sua configuração específica. O modo como cada PC vai "interpretar" os comandos é definido por níveis intermédios, que "traduzem" os códigos escritos numa linguagem genérica para as funcionalidades suportadas por determinado sistema. É por isso que, para que se possa correr aplicações em DirectX, o computador deve ter instalado o Runtime correspondente. Além disso, a placa gráfica deve estar afinada para a versão em que foi desenvolvido o programa.

Com o DirectX 9, os programadores passam a dispor de uma liberdade ainda maior em relação ao hardware. Apenas para citar um exemplo, basta referir o modo como reduz os passos necessários para implementar uma funcionalidade essencial do Direct3D: a programação de *vertex shaders* (a GeForce 3 foi a placa que a "introduziu" no mundo dos jogos).

Sem querer complicar muito, basta referir que um *vertex* é isso mesmo, um vértice – de cada um dos milhões de triângulos em que se pode decompor uma imagem e as transformações (*transforms*) que esta sofre na simulação de movimentos ou simples efeitos ambientais.

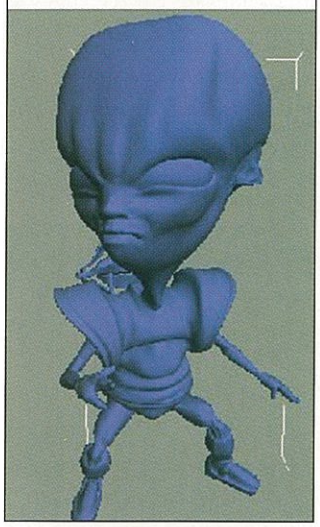
Cada vértice "incorpora", por assim dizer, uma grande quantidade de informação, referente às coordenadas, iluminação, sombreados, texturas, etc. Para controlar todos esses dados e definir funções que determinem a sua evolução no tempo, é necessária uma aplicação poderosa: e é este o caso do Vertex Shader 2.0, presente no DX9. Com o VS 2.0 é possível criar programas muito mais longos (até 256 instruções e 256 constantes, contra 128 instruções e 96 constantes na versão 1.1).

Uma primeira amostra foi oferecida pela ATI, numa série de demos que foram exibidas aquando do lançamento da Radeon 9700 Pro, e em que os mais diversos parâmetros são controlados de forma independente – como variações subtis no deslocamento de fluidos ou nos movimentos de cada pêlo de um urso.

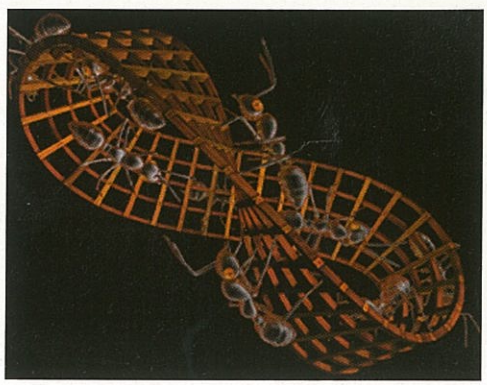
Para o jogador, o que interessa saber é que, tal como o Vertex Shader 2.0, outras aplicações semelhantes trazem os mesmos ganhos no que diz respeito ao Direct3D. Não é por acaso que, de acordo com um recente relatório técnico da nVidia, o DX9 (mais o hardware e o software que o suportem) vai tornar cada vez mais reduzida a distância entre as animações no computador doméstico e as de filmes como Monsters, Inc. e Final Fantasy. É, literalmente, esperar para ver.

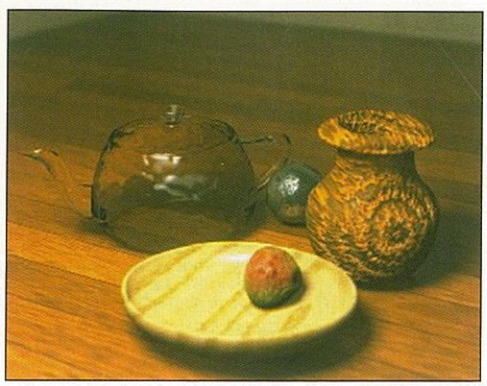
Luiz Carlos Baptista

DX8



DX9





APRENDER PODE SER DIVERTIDO

A colecção Júnior da Texto Editora foi enriquecida com dois CD-ROMs Aula Mágica (24,99 euros cada) destinados aos alunos dos 3º e 4º anos do Ensino Básico, com os quais se pretende "ajudar, de uma forma divertida, a consolidar os conhecimentos adquiridos na escola, facilitar a aprendizagem e preparar a criança para novos desafios".

Com estruturas idênticas, os dois títulos organizam-se em três grandes áreas. Duas delas permitem tratar os principais conteúdos dos currículos de Língua Portuguesa e Matemática, fazendo-se a sua escolha por temas que vão ser explorados de forma sequencial: primeiro, a lição em Vamos Aprender (com locução); depois, os exercícios em Vamos Praticar; e, por último, uma aprendizagem complementar em Vamos Saber Mais.

A terceira área – Férias Divertidas – é especialmente dedicada aos tempos livres ou às férias e engloba actividades diversas como fazer múltiplas coisas; uma Gráfica Júnior para colorir, organizar e imprimir desenhos, horários, calendários e tabuadas; e o jogo Quem Sabe, Sabe!, de desenvolvimento da cultura geral.

Completar três temas ou actividades dá direito a um Intervalo de 15 minutos, preenchido com jogos: Tetris, Bolas Malucas, Super Gato, Jogo da Memória e Jogo do Comilão.

Vasco Félix

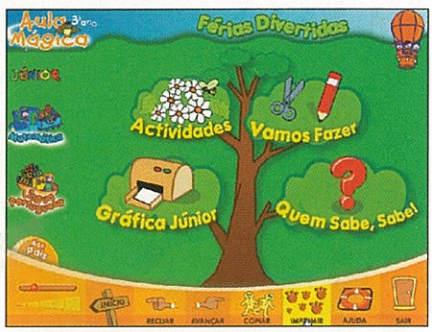
Sistema: PC

Género: Educativo
Editora: Texto Editora
Distribuidora: Texto Editora
(Tel.: 21 427 22 00)

Grafismo; opções de cópia de imagens e impressão de textos e imagens.

Notadas algumas deficiências no áudio (voz masculina).

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★



BRINCADEIRAS EDUCATIVAS

A época natalícia foi assinalada na área multimédia da Texto Editora pela edição de dois títulos da colecção Batatoon, cujo protagonista, o palhaço Batatinha, dá a voz à respectiva personagem. Trata-se de dois conjuntos de 20 jogos de tipo educativo, destinados a crianças entre os três e os dez anos, disponibilizados com dois níveis de dificuldade. Ambos foram construídos em torno de uma história, que serve de fio condutor de toda a acção lúdica, baseada em episódios da popular série Batatoon.

No CD-ROM A Volta ao Mundo, a criança tem de ajudar o Batatinha a transformar a bruxa Amélia Amarga – uma feiticeira com muito mau feitio – numa pessoa doce e meiga, para o que tem de encontrar o rebuçado mágico que lhe irá devolver toda a doçura.

O pobre Batatinha tem de fugir por todo o Mundo, já que a Amélia Amarga, que odeia a sua alegria, o quer transformar em batata frita, cozida ou, pior ainda, em puré! E só o seu jovem amigo que mexe no computador que o pode salvar...

Já no título Em Busca da Poção Minimix, procura-se salvar o avô Batatão, raptado por uma horrível criatura, o Gigantone. O Batatinha precisa preparar uma poção mágica chamada Minimix, que fará do gigante um ser mais pequeno do que uma formiga. Mas para encontrar os ingredientes indispensáveis conta apenas com a habilidade da criança que usa o PC.

O preço de capa de cada CD-ROM é de 24,99 euros; o PC será, no mínimo, um Pentium a 233 MHz com Windows 98, Me, XP ou 2000.

V. F.

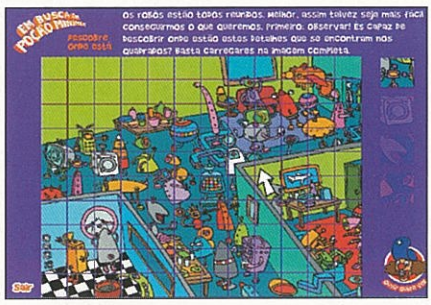
Sistema: PC

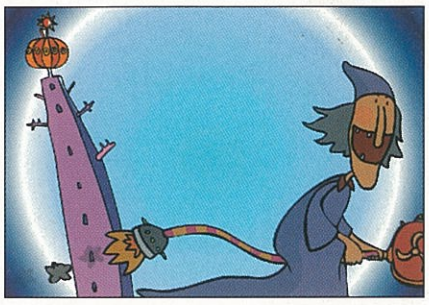
Género: Ludo-Educativo
Editora: Texto Editora
Distribuidora: Texto Editora
(Tel.: 21 427 22 00)

Bom grafismo, em full screen mesmo com elevadas resoluções.

Batatinha podia fazer mais comentários ao que se vai passando.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★





Um filme de culto

RGB EDITORA

RGB Editora, Lda. Rua Laura Alves, n.º 3 – 2745-152 Queluz
Telefone geral: 21 434 45 00 • Publicidade: 21 434 45 06 • Fax: 21 434 45 09 • email: dvd@rgb.pt

MADE IN .PT

As dificuldades para desenvolver videojogos em Portugal são quase inimagináveis. A primeira é o cepticismo de possíveis investidores. Quase invariavelmente, um projecto luso de criação de videojogos esbarra na indiferença ou mesmo derrotismo das empresas contactadas (e do Estado nem vale a pena esperar ajuda que, por cá – ao contrário do que acontece, por exemplo, na França –, os videojogos não são cultura, não são ciência e certamente não são indústria), crentes de que as ideias que lhes são apresentadas são ou megalómanas e impossíveis, ou não passam de "projectos de garagem" – os "velhos do Restelo" já cá andam desde a fundação do País.

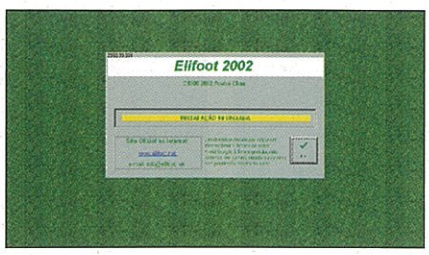
A falta de informação em Portugal é outro dos obstáculos que só uma comunidade numerosa, com vitalidade e disponível para partilhar conhecimentos, facilita. E, pelo que nos confidenciaram, nem todos têm boa vontade para isso...

A Internet já possibilita contactar directamente e com celeridade empresas tecnológicas estrangeiras, mas nem todas demonstram a mesma receptividade. A nVidia, por exemplo, ignorou os pedidos dos jovens autores do motor gráfico Fetish (ver artigo Linha de Terra/25 Rãs nas páginas seguintes), ao contrário da concorrente na área das placas gráficas, a ATI, que mostra total abertura para disponibilizar informação a jovens criadores, o mesmo sucedendo com a Alias Wavefront (autores do software de modelação gráfica Maya).

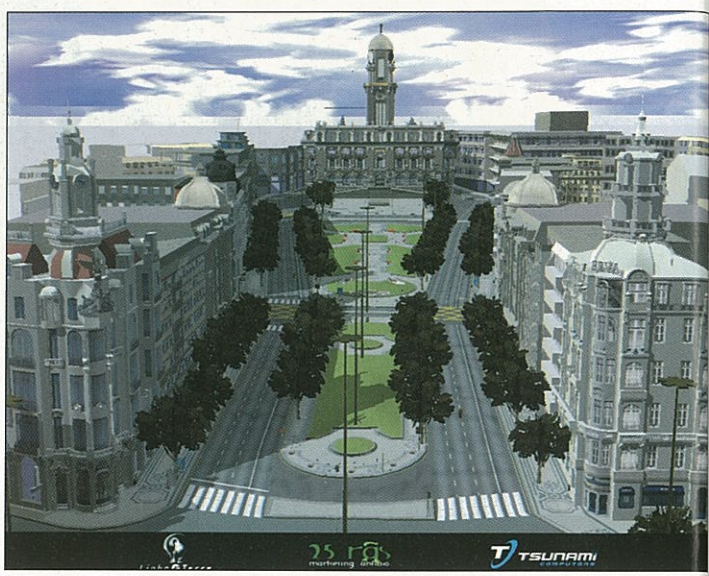
A Criterion, que fornece a plataforma de desenvolvimento de videojogos RenderWare (a mesma utilizada em títulos como **Burnout 2**, **Grand Theft Auto 3**, **Pro Evolution Soccer 2** ou **Everquest: The Shadows Of Luclin**), pode mesmo permitir que o seu software seja utilizado gratuitamente e pago com as receitas obtidas quando o jogo produzido for comercializado.

À Mega Score resta tornar pública uma nova vaga de projectos que podem pôr, de uma vez por todas, Portugal no mapa dos videojogos. Depois de **Paradise Café**, depois de **Gambys**, depois de outras obras portuguesas mais ou menos inglórias que o tempo fez a memória esquecer, fique-se então a conhecer... os jogos que se seguem.

Nelson Calvinho

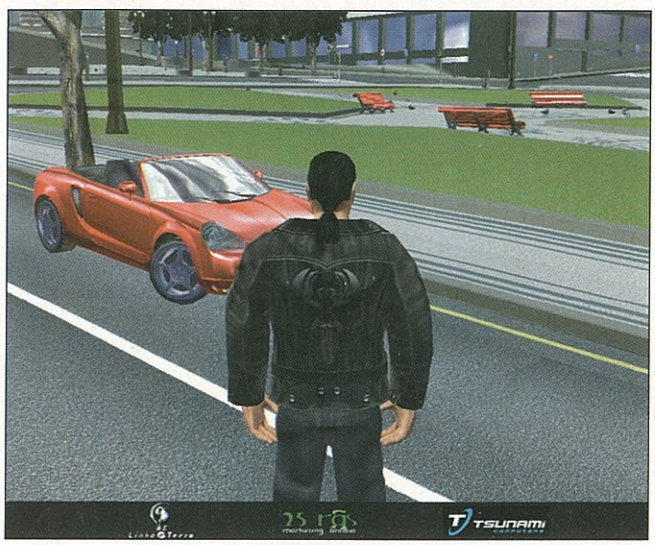


JOGOS À MODA



As principais referências são seguramente Grand Theft Auto 3 e The Getaway. Pretende-se que haja um máximo de liberdade possível dentro do espaço de jogo, que não será muito extenso, apesar de convidar o jogador a visitar várias cidades portuguesas para além do Porto. O herói será uma pessoa comum que usa os recursos disponíveis para resolver os problemas.

Passaram um mês fechados num apartamento do Porto. Raramente viam a luz do dia – as saídas à rua eram as estritamente necessárias (afinal, era preciso comprar o sustento para os estômagos cansados de serem ignorados) – e as jornadas de trabalho prolongavam-se noite dentro. Mas, no final, tinham nas mãos uma demonstração quase tangível das suas capacidades. É que, em Portugal, não basta ter a vontade e ter o talento: é preciso provar a quem pode investir que é possível lançar um videojogo português.
No caso do Bruno Ribeiro (programador), do Victor Martins (game designer e modelador 3D), do Jeffrey Ferreira (art designer) e do Filipe Pina (modelador 2D, que não esteve presente durante a nossa reportagem), foi fundamental o facto de terem sido recrutados para o projecto desenvolvido a meias pela Linha de Terra e pela 25 Rãs, duas empresas que operam na área do Porto – sendo que a primeira é responsável pela execução tecnológica e a segunda pelo argumento, design e marketing da obra. Só ali

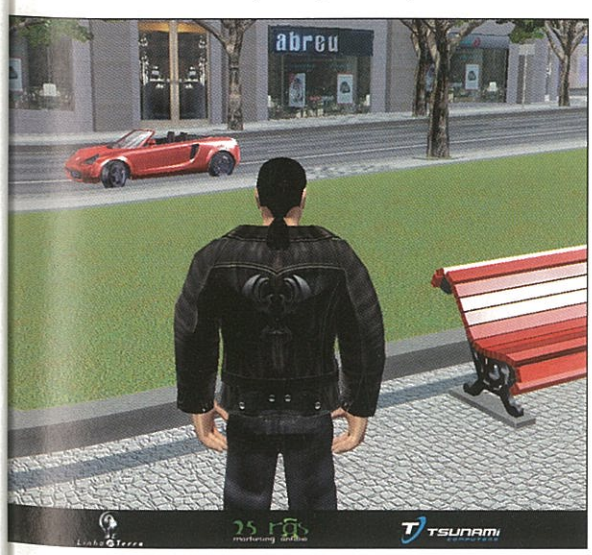


DO PORTO

encontraram os apoios e os recursos humanos e tecnológicos que lhes permitem perseguir a tempo inteiro o sonho de criar o primeiro videojogo português "a sério" – deixando a Universidade de Aveiro, onde eram colegas, para trás.

A pequena demonstração do motor gráfico Fetish – que estão a desenvolver de raiz há já três anos, com ajuda do software Maya – tem sido a trave mestra da estratégia da Linha de Terra/25 Rãs para contornar o primeiro obstáculo que se coloca ao projecto: o financiamento. A opção por recriar um espaço real facilmente reconhecível (reunindo no ecrã cerca de um milhão de polígonos!) é essencial para seduzir as empresas e instituições contactadas pela Linha de Terra/25 Rãs – afinal, é mais fácil traçar comparações com a reprodução digital de algo que conhecemos do que com uma qualquer cidade estrangeira, ou mesmo imaginária.

Neste caso, escolheu-se (como se pode ver pelas imagens desta página) a avenida dos Aliados, um ex-libris da cidade do Porto e com referências arquitectónicas complexas perfeitas para demonstrar as capacidades tecnológicas do Fetish. Recorrendo a mapas, vídeos e fotografias, os autores conseguiram em apenas um mês reproduzir com um detalhe impressionante aquela zona nobre portuense, ainda que os autores não se cansem de sublinhar que o trabalho apresentado à Mega Score não se possa considerar para já uma demo, o que se aceita tendo em conta o tempo de produção em que foi feito.



Mas, afinal, que jogo é este? De que se trata? Como se joga? Compreensivelmente, a Linha de Terra/25 Rãs não quer avançar muito sobre o assunto. "O segredo é a alma do negócio", relembra a "alma" da Linha de Terra, António Gonçalves. Na verdade, os próprios autores não sabem exactamente que direcção vai tomar a obra. Não foi sequer escolhido um título para o projecto – é a menor das prioridades. O argumento e tudo o que implica design de jogo – personagens, missões, etc. – está ainda a ser desenvolvido pela 25 Rãs, mas ficam algumas pistas relativamente estáveis.

As principais referências são seguramente **Grand Theft Auto 3** e **The Getaway**, dois êxitos recentes da PlayStation 2. Pretende-se que haja um máximo de liberdade possível dentro do espaço de jogo, que não será muito extenso, apesar de convidar o jogador a visitar várias cidades portuguesas para além do Porto.

Ponto assente é que, ao contrário dos dois jogos citados, a violência nunca será gratuita nem um fim

Velhos (des)conhecidos

Apesar do nome poder dizer pouco ou nada à maior parte das pessoas, a Linha de Terra é uma empresa cujas criações são familiares a uma boa parte dos portugueses. Especialmente os que consomem televisão.

Trabalhos pioneiros, como a criação da primeira apresentadora virtual portuguesa (no talk-show Ligações Perigosas), ou os videoclips para Pedro Abrunhosa e para as Amarguinhas, demonstram as capacidades da empresa nas áreas de modelação gráfica e da pós-produção vídeo. No entanto, o trabalho que, provavelmente, os leitores melhor identificarão é a série televisiva Major Alvega, para a qual a Linha de Terra criou a imagem de síntese (3D). Agora, há que aproveitar as competências adquiridas e investi-las no mundo interactivo dos videojogos.

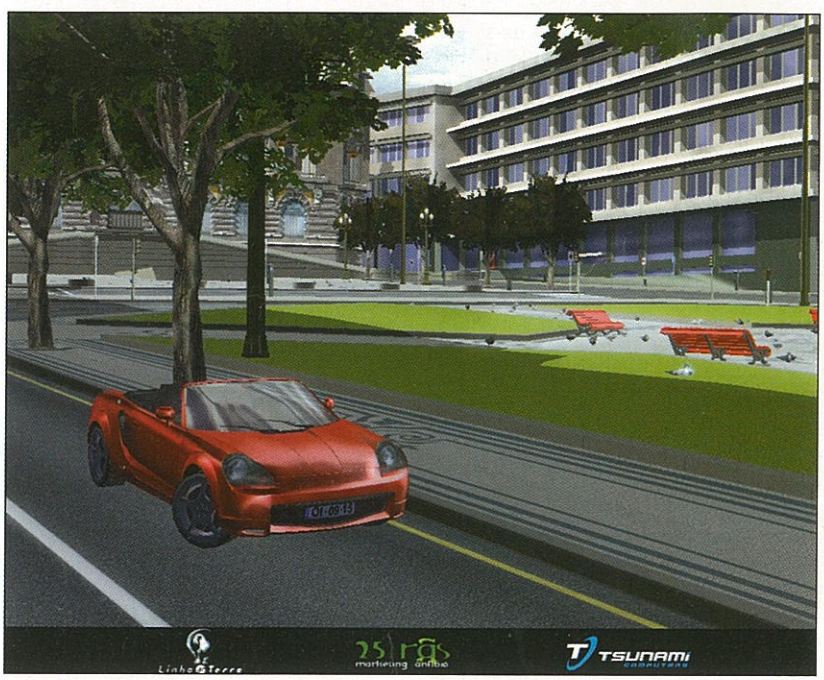
N.C.

SITES RELACIONADOS

www.linhadeterra.com
www.25ras.com

em si próprio. A acontecer, será sempre incidental – em autodefesa ou num acidente automóvel, por exemplo. A progressão na aventura será antes realizada à custa da resolução de enigmas. O herói é, como o definiu António Gonçalves, "uma espécie de MacGyver, uma pessoa comum que usa os recursos disponíveis para resolver os problemas". Em termos formais, fica ainda a hipótese de o jogo alternar entre a perspectiva na terceira pessoa (como demonstrado nas imagens) e, em certos momentos, também na primeira pessoa.

Seja como for, como faz questão de alertar o presidente da Linha de Terra, o que se pretende nesta primeira iniciativa "não é concorrer com **Medal of Honor** ou com a Lara Croft, mas criar um jogo com qualidade gráfica e com algumas partes engraçadas". Trata-se, nas suas palavras, de "uma cobaia de desenvolvimento", mas com a promessa de "colocar o jogo numa fasquia acima do que é feito em Portugal".

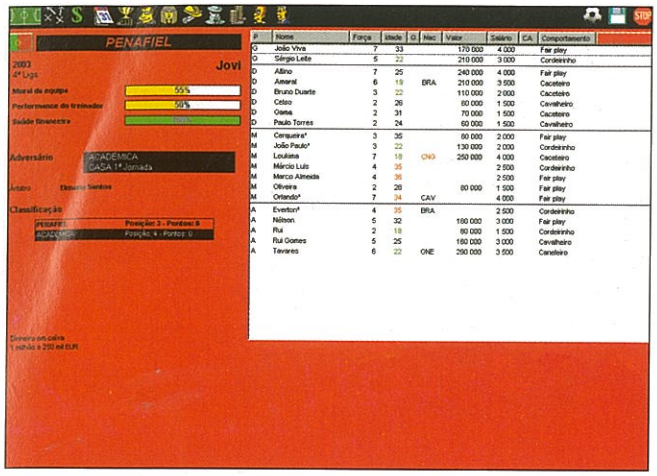


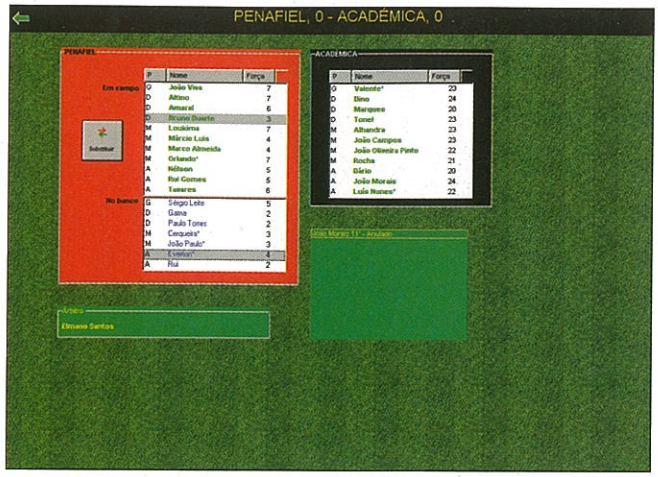
É certo e sabido que o mercado português é demasiado pequeno para permitir ter grandes veleidades comerciais, e a Linha da Terra/25 Rãs tem essa realidade bem presente. O "sonho de criar uma estrutura que permita concorrer com o que se faz lá fora" existe e é assumido, mas também há a consciência de que "em Portugal, o jogo não vai vender o suficiente para pagar os custos". É por isso que, numa aposta inteligente, a dupla pretende financiar a produção do jogo não apenas de investimentos directos, mas também de *product placement*, ou seja, com presença, no próprio jogo, de marcas – uma estratégia há muito adoptada na indústria cinematográfica (veja-se o caso de 007) e cada vez mais visível nos videojogos (na série **FIFA**, por exemplo). Pode acontecer, portanto, que a personagem controlada pelo jogador use um telemóvel de marca X, conduza um carro Y e, para cumprir determinada missão, tenha de visitar uma loja Z.

A distribuição é uma questão fundamental. Em Portugal, há já quem tenha demonstrado interesse em lançar o jogo (naturalmente, a um preço inferior à média praticada no mercado), mas para tornar rentável o negócio, é preciso internacionalizá-lo. Também nesta questão, a primeira obra da Linha de Terra/25 Rãs vai servir antes de mais como cartão de visita para as grandes editoras além-fronteiras. Até porque manda a tradição do consumidor português que resista ao produto nacional – seja no cinema, na música ou, mais do que previsivelmente, nos videojogos – ou então que o pirateie.

Entretanto, resta rezar para que tudo corra bem e esperar pelo Natal de 2003, data apontada como meta para o lançamento do jogo.

Nelson Calvinho





SIMPLICIDADE ACIMA DE TUDO

À beira de comemorar 16 anos de existência, Elifoot é um caso raro de popularidade no pobre panorama nacional de videojogos.

André Elias, o autor deste jogo de estratégia futebolística, reconhece nunca ter imaginado que a sua obra viesse a alcançar tanto sucesso. "Tudo começou por auto-recriação ainda na época do ZX Spectrum em 1987. A ideia era criar um jogo de futebol que pudesse ser disputado, em simultâneo, por vários jogadores.", recorda.

Um ano mais tarde, sugestões de amigos e a chegada ao mercado dos PCs levam André Elias a converter Elifoot para o computador pessoal. "Na faculdade, instalei o jogo num PC da minha associação de estudantes. Depois, Elifoot começou a ser instalado nas salas de informática, várias pessoas começaram a interessar-se pelo jogo e, quando dei por mim, já o programa andava a correr em várias escolas do país." Estávamos em 1992 e André Elias já tinha produzido uma sequela freeware baptizada **Elifoot 2**.

Disposto a ser minimamente recompensado pela sua dedicação ao projecto, André Elias acaba por produzir **Elifoot 98**, o primeiro capítulo shareware da colecção. O espírito do jogo, esse manteve-se intocável. "Elifoot é um campeonato internacional de equipas. O objectivo do jogo sempre foi proporcionar uma tarde divertida a vários amantes de futebol. Aqui, não há tarefas de gestão complexas e todos as partidas se desenrolam ao mesmo tempo: sempre quis que o jogo se mantivesse simples para que qualquer pessoa o pudesse experimentar.", explica o autor.

A partir de Elifoot 98, André Elias montou um serviço de apoio ao cliente que visava o esclarecimento de dúvidas sobre as funcionalidades do jogo. A criação de uma página oficial na Internet e uma rápida resposta às questões enviadas por email ajudaram à expansão do jogo não só em Portugal, mas igualmente em solo brasileiro. "As pessoas já me pediram para incluir no jogo selecções, subornos aos árbitros, doping de jogadores, entre muitas outras opções. Um brasileiro até perguntou se eu não podia criar claques em Elifoot!", revela André Elias.

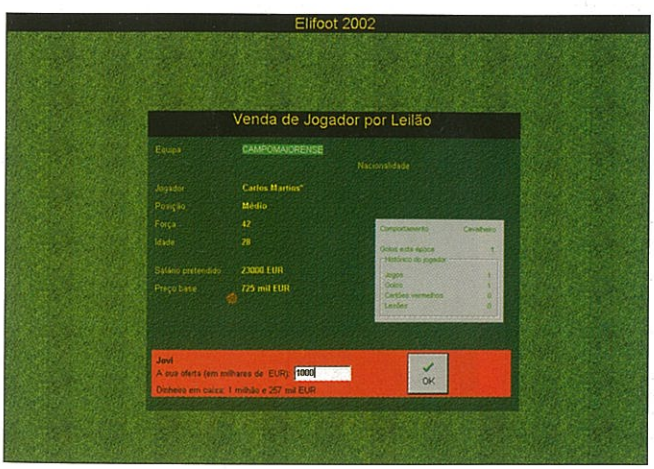
O registo em Elifoot garante o acesso a novas opções na gestão da equipa e é a única forma de manter o autor empenhado na criação de novas versões do jogo. Questionado sobre a sua preferência clubística, André Elias apenas nos confessou que é sócio cativo de uma equipa portuguesa, escusando-se amavelmente a revelar a sua identidade.

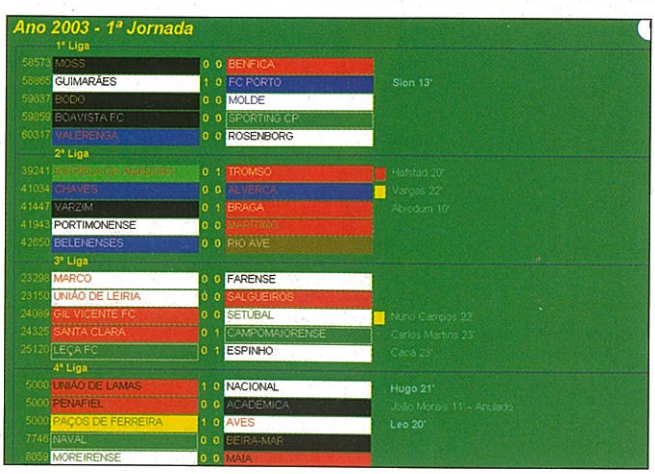
Se querem saber com que linhas se cose este "treinador de futebol à portuguesa", avancem para o CD desta edição da Mega Score que contém a versão integral de **Elifoot 2002**. E não se esqueçam de registar o jogo...

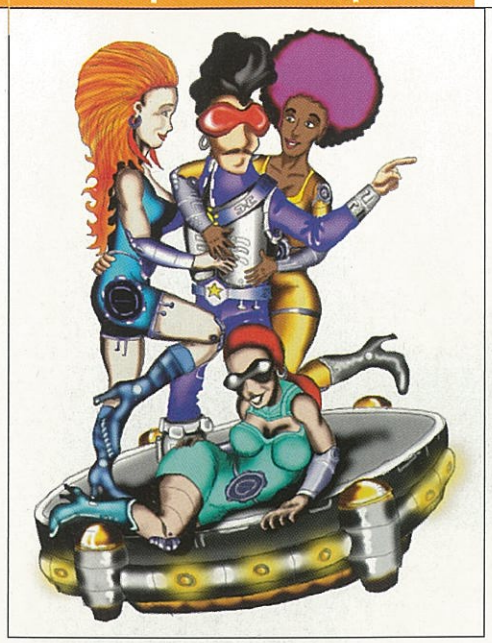
Jorge Vieira

www.elifoot.net

SITES RELACIONADOS







DIZ-ME POR ONDE ANDAS,

Na segunda parte de um artigo especial dedicado à produtora de videojogos para telemóveis YDreams, a Mega Score apresenta três jogos bem diversos, mas todos com argumentos bastantes para despertar o interesse dos jogadores portugueses.

Passou-se apenas um mês desde que a Mega Score visitou as instalações da produtora de videojogos para telemóveis YDreams, no Monte da Caparica, tempo suficiente para já ter sido lançada uma sequela para **RockStar**. Entretanto, a empresa portuguesa está prestes a terminar dois jogos móveis absolutamente pioneiros em Portugal: **UnderCover**, o primeiro título de acção baseado na localização do jogador, e **Serial Lover**, obra com vocação para despertar paixões pelo país fora...

UNDERCOVER

UnderCover é a próxima grande aposta da empresa. Trata-se de um jogo que tira partido da localização real dos jogadores – o conceito é totalmente inovador para os portugueses mas, na Suécia, **Bot-Fighters**, com uma concepção semelhante, é imensamente popular e, no Japão, **Samurai Romanesque** já tem um enorme culto.

A ser desenvolvido desde Setembro de 2001, UnderCover pode ser jogado em ambiente Java, mas também via SMS e MMS, estando assim disponível para uma grande parte dos equipamentos móveis no mercado. É um jogo de espionagem com um complexo e rico background inspirado na Guerra Fria, que envolve hackers, engenharia genética, terrorismo e documentos secretos, e coloca o jogador na pele de uma agência de segurança internacional cuja primeira missão é encontrar os responsáveis pelo roubo de arquivos russos e eliminar qualquer terrorista que ameace a segurança da população.

A qualquer momento, o jogador pode fazer um scan à área onde se encontra (enviando uma SMS para o jogo) e verificar se se encontram outros jogadores por perto. Se se confirmar a presença, pode "atacá-los" mais uma vez, através do envio de mensagens. Para tornar o jogo mais dinâmico, a YDreams vai criar algumas missões com limite de tempo e outras a ser cumpridas em local específico, por exemplo.

A eliminação de adversários e o cumprimento de missões permite acumular pontos, que podem ser investidos na compra de armas melhores, escudos de protecção. Vai inclusivamente ser possível aos jogadores reunirem-se em clãs, partilhando recursos e atacando e pilhando outros grupos.

Como suporte à comunidade de utilizadores, vai existir um site onde o jogador pode ter acesso ao seu perfil, descarregar mapas (se tiver telemóvel com tecnologia Java) e ilustrações de jogadores ou consultar o ranking.

ROCKSTAR: STAYING ALIVE

Tal como o primeiro título (que, à data de fecho desta edição, ainda se encontra no top dos jogos mais descarregados para telemóveis da Vodafone em Portugal), **RockStar: Staying Alive** é programado em Java para os telemóveis Sharp GX10 e para o Nokia 7650. O universo privativo de equipamentos para o qual este tipo de videojogos ainda estão disponíveis limita bastante o seu impacto no mercado, mas nem por isso retiram à YDreams os méritos de apostar, com sucesso e engenho, em estar na linha da frente da criação de entretenimento móvel.

Um dos aspectos que mais impressionou a Mega Score no primeiro RockStar foi o cuidado e tempo investidos na criação de uma personagem forte e de um universo próprios, com os quais é fácil criar empatia e mais aptos para serem transformados em merchandising.

O herói, chamado precisamente RockStar, é um

Serial Lover

Rock Star

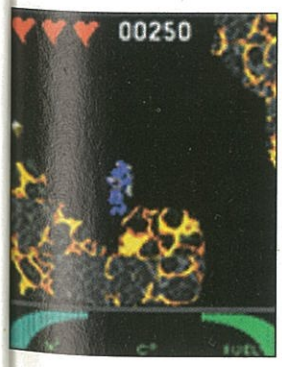
DAR-TE-EI UM TIRO

cantor de rock espacial pimba e volta na sequela para salvar as suas meninas de coro, as Supernovas, que ficaram presas (e um pouco embriagadas) numa discoteca espacial.
Com uma mecânica reminiscente de alguns dos melhores clássicos de sempre da história dos videojogos (nomeadamente, **Jetpac**, para o Spectrum), a nova aventura apresenta nove níveis (cerca de três horas de jogo, garante a YDreams) repletos de portas secretas, instalações eléctricas deficientes e prontas a fritar o minicantor, robôs de limpeza desvairados e esfomeados, e Supernovas, uma por cada três níveis, para salvar... ou melhor, arrastar dali para fora.
Uma visita à página 16 desta Mega Score é obrigatória para compreender o processo criativo por trás de RockStar – Staying Alive, descrito pelo seu principal designer, Ricardo Andrade.

SERIAL LOVER

Outro projecto da YDreams com potencial para pôr toda a gente cada vez mais "SMS/MMS-dependente" é Serial Lover, um jogo com potencial para se tornar uma espécie de agência matrimonial móvel.
O objectivo é ser uma espécie de D. Juan, coleccionando relações amorosas em quantidade, mas também em qualidade. Para isso, há que seduzir – por telemóvel – o mais possível os/as outros/as jogadores/as, oferecendo prendas, convidando para noitadas, fazendo declarações amorosas, enviando logótipos, inventando linhas de engate. Fácil? Longe disso. Ser um Valentino moderno não sai barato, e para ter o dinheiro é preciso trabalhar – o que implica ter menos tempo para investir em relações. Por outro lado, quanto mais relações o jogador acumular, mais difícil é mantê-las. O segredo vai então estar em conseguir o equilíbrio. E já se está a ver: como em qualquer outra comunidade virtual, Serial Lover vai certamente potenciar o nascimento de relações bem... reais – um argumento irresistível para muita gente...

Nelson Calvinho



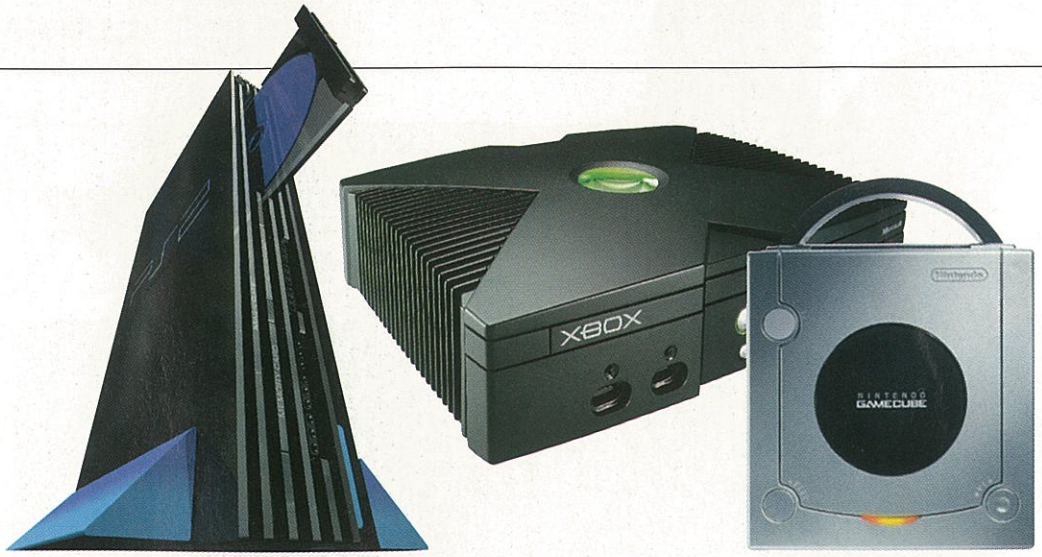
www.ydreams.com
www.vodafone.pt/main/Live/0+que+e+/Jogos

SITES RELACIONADOS

Regresso às origens

A produção de títulos para telemóveis implica uma série de constrangimentos que nos fazem lembrar outros tempos, em que se programava na solidão de um quarto para computadores de um punhado de KBytes de memória. No caso de RockStar, por exemplo, as limitações passam logo pelas diferentes especificações dos telemóveis – são tantos e tão variados que é quase impossível produzir um jogo para todos os equipamentos. Cada um tem diferentes capacidades de memória – sempre reduzidíssima –, as APIs são instáveis, a capacidade de processamento diminuta. Resumindo, a optimização de recursos tem de ser absoluta e, nessa perspectiva, RockStar, com os seus 100KB em Java, é um exemplo bem sucedido e até impressionante.
No entanto, se é tempo de voltar aos dias em que o aspecto necessariamente tosco do grafismo era compensado por conceitos criativos de grande originalidade – e aí estão os velhos clássicos de sempre a fazer escola –, a geração de jogos para a nova geração de telemóveis apresenta algumas mais-valias próprias que, curiosamente, são desejadas há muito tempo pelos videojogos tradicionais: são online, são móveis, muitos estão disponíveis para múltiplos jogadores, e tiram partido da posição móvel dos utilizadores.

N.C.



CRISE? QUAL CRISE?

A recessão económica passou ao lado da indústria de videojogos. Esta é a conclusão que chegamos após olharmos para as estatísticas de 2002, um ano que registou não só um acentuado crescimento na comercialização de consolas como também uma expansão do número de jogos vendidos em todas as plataformas.

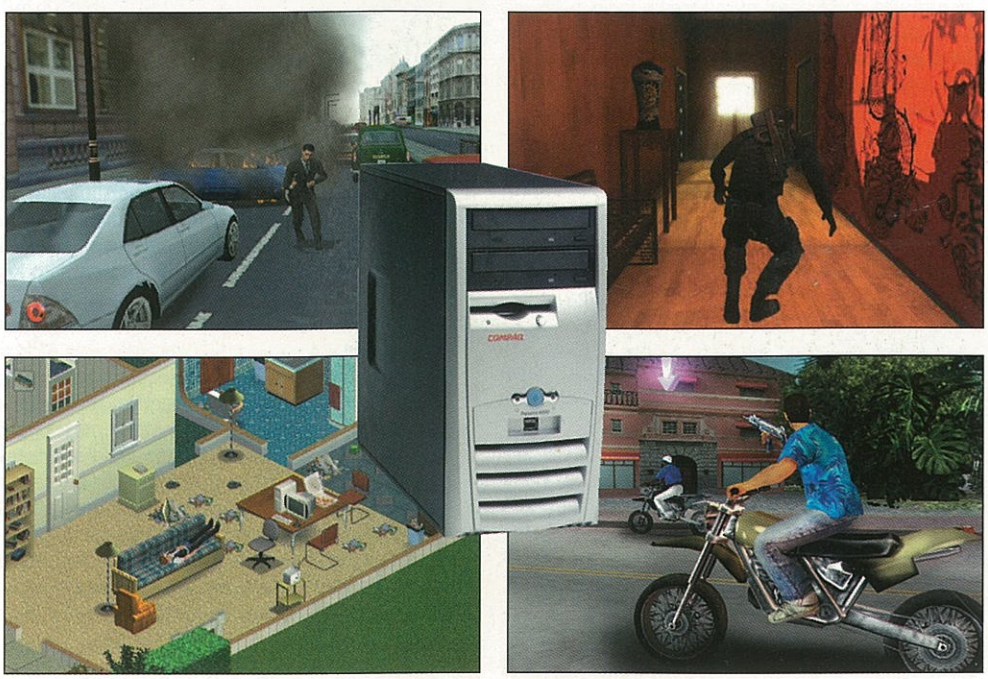
A Sony é, seguramente, a empresa mais contente com a evolução do mercado. Contabilizando apenas os resultados de Dezembro, o gigante nipónico conseguiu distribuir a impressionante marca de 6,5 milhões de consolas um pouco por todo o mundo. Para um mês, é obra!

A Xbox e GameCube digladiaram-se pela segunda posição recorrendo a sucessivos cortes de preços e campanhas de marketing, uma saudável concorrência que seduziu os jogadores a investirem numa segunda consola com os decorrentes reflexos positivos para toda a indústria.

Quanto ao PC, 2002 revelou-se igualmente um excelente ano com novos jogos a lutarem, ombro-a-ombro, com títulos consagrados do passado. As expansões para **The Sims**, a tão aguardada conversão de **Grand Theft Auto 3**, excelentes sequelas e uma mão-cheia de licenças de blockbusters da Sétima Arte (James Bond, Harry Potter, The Lord Of The Rings, entre outros) contribuíram para um estado de graça que, segundo os analistas, irá manter-se no próximo ano.

A concentração dos grandes títulos para a época natalícia (vide os exemplos, no ano transacto, de **Vice City, The Getaway** ou **Splinter Cell**) é, seguramente, uma das tendências a manter em 2003 a par do crescente número de jogos inspirados em imaginários famosos do cinema e banda desenhada.

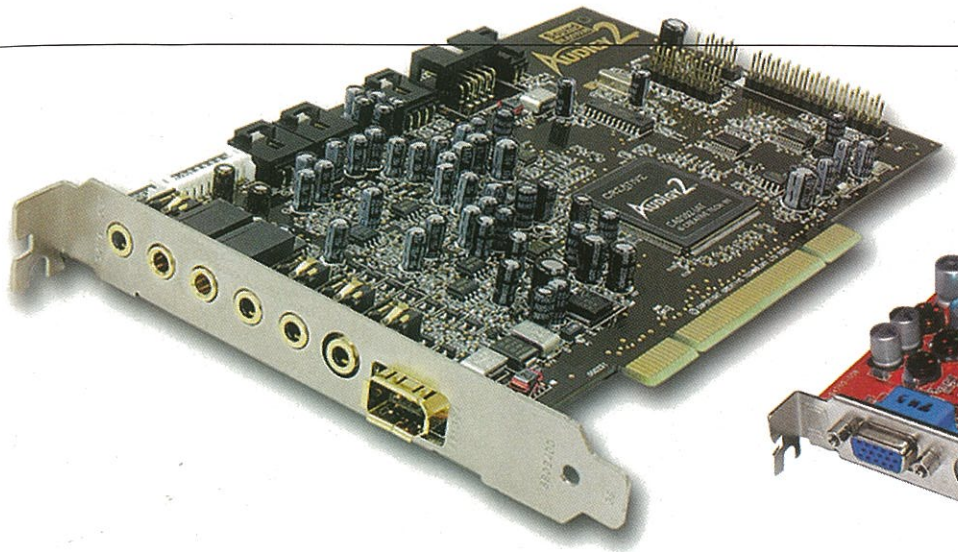
A sedução do público mainstream irá continuar a ser cultivada por toda a indústria e, neste particular, a Microsoft está bem posicionada com o iminente lançamento europeu do serviço Xbox Live. O conceito de aldeia global é cada vez mais uma realidade para todos os jogadores e 2003 poderá marcar, definitivamente, o arranque dos jogos online com pagamentos de subscrições de acesso. E as editoras sempre a facturar...



As jóias da coroa

O ano 2002 começou em grande estilo com a sequela do pai de todos os FPSs (**Wolfenstein**) e o épico **Medal of Honor: Allied Assault**, uma homenagem da Electronic Arts aos valorosos combatentes da Segunda Guerra Mundial.

A PlayStation 2 teve um arranque de ano fulgurante com **Final Fantasy X**, **Devil May Cry** e o tão aguardado regresso de Solid Snake em **Metal Gear Solid 2**. Igualmente na consola da Sony, **Ico** e **State Of Emergency** impressionaram por razões distintas: o primeiro por uma originalidade e beleza arrebatadoras, o último por quebrar todas as barreiras no que à violência diz respeito.



A COR DO SOM

Em 2002, o melhor ficou para o fim. Os melhores produtos surgiram no último trimestre. E um deles representa uma autêntica revolução: o Audigy 2 Platinum, o conjunto de placa de som e painel frontal da Creative Labs. Pela primeira vez, o áudio bate-se de igual para igual com os gráficos em termos de qualidade nos jogos. E já não era sem tempo.

A placa de som Audigy 2, só por si, já seria o produto do ano. É a primeira a obter a rigorosa certificação da THX, de George Lucas (um conjunto de critérios para a máxima qualidade sonora). Também é a primeira a permitir a reprodução de som compatível com a norma DVD Audio (24 bits a 96 KHz em modo 5.1 e 192 KHz em estéreo), graças à tecnologia EAX Advanced HD, desenvolvida pela Creative. O suporte para sistemas de colunas 6.1 e à norma Dolby Digital EX, além do excelente pacote de software, são as cerejas no bolo.

Mas as coisas não se ficam por aqui: o conjunto Platinum, com o painel frontal a acompanhar a placa, traz "valor acrescentado" q.b. Para além das interfaces MIDI e ópticas, há uma porta FireWire, para elevadas transferências de dados entre periféricos e o PC – como câmaras digitais de vídeo, por exemplo. Com o Audigy Platinum, enfim, o jogador pode sentir-se verdadeiramente envolvido num "ambiente" acústico, com a riqueza proporcionada pela nitidez e os efeitos de "deslocamento" sonoro. Nada disso é possível, porém, sem sistemas de colunas a condizer. Os sistemas com a certificação THX ainda são poucos, mas quase todos excelentes. O destaque aqui vai para o Z-680, um 5.1 da Logitech.

Mas em outras áreas também se verificou grande clamor e agitação. O grande destaque foi a primeira brecha na fortaleza nVidia: a placa gráfica Radeon 9700 Pro, da ATI. Espera-se uma guerra sem quartel em 2003.

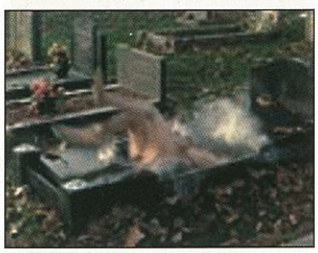
E para fechar o ano em beleza, a Intel lançou o Pentium 4 3,06 GHz, que não é só força bruta: os chips equipados com a tecnologia Hyper-Threading simulam a operação de dois processadores em paralelo.

O mercado dos jogos que nunca esteve tão bem servido de hardware, em quantidade e qualidade. Resta às editoras aproveitarem o potencial e lançarem jogos à altura das máquinas...

Luiz Carlos Baptista

Uma entrada de leão

Março foi o mês de lançamento da Xbox e com ela chegaram jogos apetecíveis como **Halo**, **Dead or Alive 3** e **Project Gotham Racing**. Depois, seguiu-se um período de uma certa acalmia interrompido no início das férias de Verão com uma série de edições (nomeadamente, para PC) para todos os gostos. **Morrowind**, **Neverwinter Nights**, a conversão de Grand Theft Auto 3 para computador e **Warcraft III** são apenas alguns dos títulos que mais se destacaram na época veraneante. **Syberia** provou que as aventuras gráficas ainda possuem a magia de outros tempos e **Manhattan Project** vestiu de novas roupagens um Duke Nukem tão mordaz como sempre.



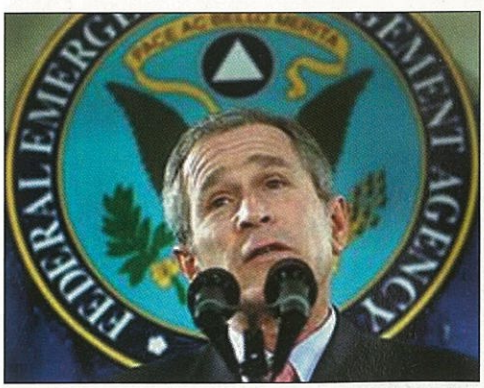
FIGURAS TRISTES

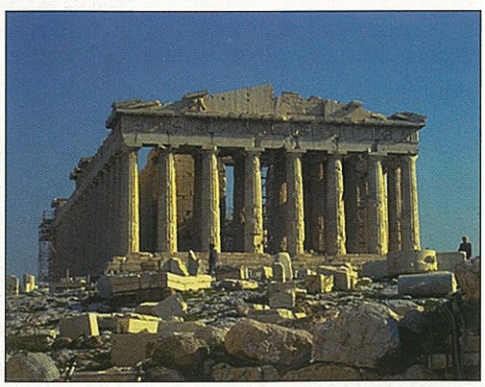
O ano passado ficou marcado por uma série de notícias e casos insólitos directa ou indirectamente relacionados com a indústria de videojogos. George W. Bush deu o mote no início de 2002 condenando a crescente apetência da juventude norte-americana pelos videojogos. Responsabilizando este meio de entretenimento pela quebra dos resultados escolares dos adolescentes, o presidente dos Estados Unidos juntou-se, incautamente, à legião de críticos que procuram justificações fáceis para problemas de natureza bem mais complexa.

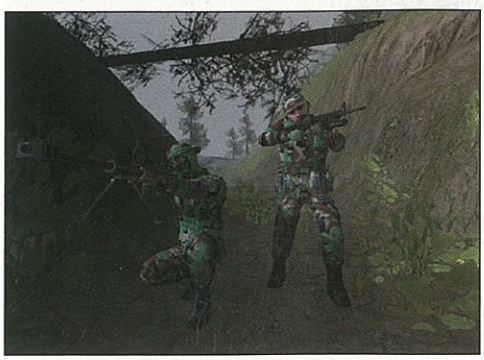
O massacre de Erfurt (na Alemanha) que vitimou 18 pessoas foi o rastilho para mais um ataque governamental ao sector. Manchetes como "O assassino foi treinado por um videojogo" inundaram a imprensa germânica levando Christine Bergmann, a ministra da Família, a criar uma lista de jogos com comercialização proibida em solo alemão. Tudo porque o prossecutor dos trágicos homicídios era um jogador regular de **Counter-Strike**. Santa paciência...

No final do ano, as Honduras seguiram uma estratégia semelhante à Alemanha, mas verdadeiramente bizarra foi a proibição grega de qualquer actividade ligada aos videojogos. Para espanto do mundo, a Grécia avançou para o impensável e criminalizou tudo o que pudesse ser abrangido pelo enorme guarda-chuva da terminologia "jogo": Snake nos telemóveis, cartas, consolas, tudo foi metido dentro do mesmo saco. E até houve pessoas julgadas na barra do tribunal! Felizmente, o bom senso prevaleceu e os jogadores gregos reconquistaram o direito a jogarem quando quiserem, onde quiserem.

Desde uma mãe que responsabilizou a Nintendo pela morte do seu filho até à proibição tailandesa de jogar em locais públicos após as dez da noite, houve de tudo um pouco para nos alegrar os dias de trabalho na Mega Score. E até os ingleses baniram o spot televisivo da Xbox em que assistíamos à vertiginosa viagem de um ser humano desde o seu nascimento até à violenta aterragem num caixão! Estes britânicos não têm mesmo sentido de humor...







Por um punhado de euros

Enquanto o exército norte-americano distribuía gratuitamente um FPS que seduz os jovens para a carreira militar (**America's Army**), as editoras cerraram fileiras para o grande combate de Natal. A rivalidade entre as consolas foi ao rubro e vários jogos concorreram ombro-a-ombro pelas preferências dos consumidores: com **Ratchet & Clank** (PS2) vs. **Blinx** (Xbox), The Getaway (PS2) vs. Splinter Cell (Xbox), assistimos a duelos bastante interessantes na tabela de vendas de videojogos. Uma luta, acrescente-se, pelo segundo posto porque o grande campeão de vendas foi definitivamente Vice City, a fantástica continuação de GTA3.

DUAS CONSOLAS À CONQUISTA DO MUNDO

Xbox ou GameCube? Hmm... Pode ser uma PS2! Este terá sido o raciocínio de milhares de jogadores pelo mundo fora perante a entrada em cena das consolas da Microsoft e Nintendo.

Questões técnicas aparte, é inegável o impacto produzido pelo lançamento destas novas consolas na Europa e Japão. Saciando uma considerável legião de fãs com novos jogos de Mario, Zelda e Resident Evil, a GameCube apontou baterias à vice-liderança do mercado mas contou com um adversário de peso que aprendeu com os próprios erros a conquistar uma posição de destaque.

Consciente de que o preço inicial da sua consola estava completamente desenquadrado da realidade, a Microsoft encetou uma batalha de preços como nunca se tinha visto na indústria de videojogos. Arrancando com um apreciável catálogo onde pontificavam Halo e Dead or Alive 3, a Xbox cultivou um nicho de mercado que cresceu e acabou por culminar numa boa prestação natalícia de uma máquina que ainda nem comemorou o primeiro aniversário fora dos Estados Unidos.

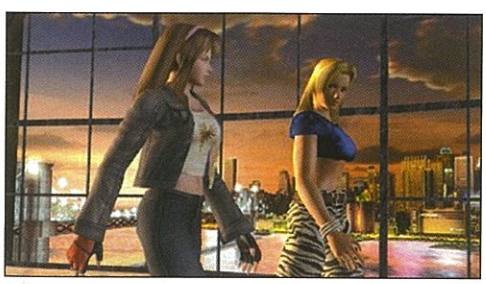
Se, na Europa e América do Norte, as vendas se revelaram bastante auspiciosas, em território japonês, mandou a PS2 com as restantes consolas terem dificuldades para encontrar o seu espaço num mercado tradicionalmente fechado. Várias foram as causas apontadas para esta situação: demasiadas conversões PC e PS2, títulos pouco imaginativos (a velha magia Nintendo parece estar a esgotar-se), a falta de compreensão das especificidades inerentes a este negócio no Japão...

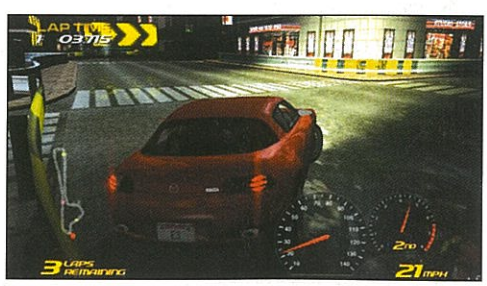
O "roubo" da Rare à Nintendo e a aposta no serviço Xbox Live auguram um futuro mais promissor à Microsoft mas a Nintendo já revelou que planeia continuar em jogo com, pelo menos, uma nova máquina a lançar em data incerta. Definitivamente colocada de parte está a disputa do ceptro à PS2, preparando-se ambas as companhias para a batalha das consolas de nova geração a desenrolar-se dentro de dois a três anos. Mesmo assim, 2002 pode ser considerado o ano de viragem para o futuro dos videojogos.

Dossier elaborado por Jorge Vieira

A força do mainstream

Os possuidores de um computador não se puderam queixar graças a pérolas como **Mafia**, Age of Mythology e **Unreal Tournament 2003**. E a Electronic Arts apresentou um catálogo de Natal fortíssimo (provavelmente, o seu melhor de sempre) aproveitando para facturar à custa de blockbusters como Harry Potter, The Lord Of The Rings e James Bond. Isto já para não mencionar a tradicional chuva de simulações desportivas e uma adaptação totalmente conseguida de The Sims à PS2. Enfim, 2002 acaba por nos deixar muitas saudades...





OS MELHORES DE 2002

1º Medal of Honor: Allied Assault
2º Splinter Cell
3º Neverwinter Nights
4º Ico
5º Metal Gear Solid 2

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Produzido pela 2015, Medal of Honor: Allied Assault (MoHAA) é uma brilhante homenagem aos soldados que combateram na Segunda Guerra Mundial.
A consagração desta obra da Electronic Arts como melhor jogo do ano revelou-se consensual entre os redactores da Mega Score. Apesar de ter saído para os escaparates logo no dealbar de 2002, MoHAA assumiu-se como um dos principais candidatos ao triunfo final, conciliando um excelente enredo, combates realistas e uma qualidade técnica bastante acima da média para um First Person Shooter.

"Nunca num FPS a Inteligência Artificial fora concebida para fazer tal aproveitamento do cenário como em Allied Assault."
Frederico Teixeira, *in* Mega Score 77

Para a História, fica o memorável desembarque nas praias da Normandia (uma das raras sequências capazes de arrancar esgares de espanto tanto aos jogadores hardcore como ao público em geral) mas MoHAA está repleto de outros momentos empolgantes que retratam cruamente os sangrentos confrontos da Segunda Guerra Mundial. Graficamente, o jogo destaca-se pela irrepreensível animação das personagens, e os efeitos sonoros recriam a atmosfera brutal dos campos de batalha. Tudo somado, ficamos com um jogo imprescindível cuja jogabilidade vai perdurar por anos a fio.

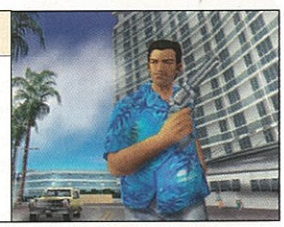
"Não há meia dúzia de áreas onde o jogador se deleita mas sim dezenas delas por todo o jogo."
Frederico Teixeira, *in* Mega Score 77

ACÇÃO

1º Medal of Honor: Allied Assault
2º Grand Theft Auto 3
3º Unreal Tournament 2003
4º Mafia
5º Duke Nukem: Manhattan Project

PLAYSTATION 2

1º Grand Theft Auto: Vice City
2º Metal Gear Solid 2
3º Ico
4º Devil May Cry
5º Pro Evolution Soccer 2



AVENTURA

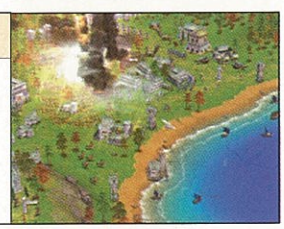
1º Neverwinter Nights
2º Syberia
3º The Elder Scrolls: Morrowind
4º Anarchy Online
5º Prisoner Of War

XBOX

1º Splinter Cell
2º Halo
3º Dead or Alive 3
4º Metal Gear Solid 2: Substance
5º The Elder Scrolls: Morrowind

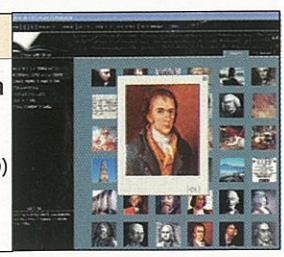
ESTRATÉGIA

1º Age of Mythology
2º Warcraft 3
3º Sim City 4
4º Medieval: Total War
5º Heroes Of Might & Magic 4



MULTIMÉDIA

1º História da Literatura Portuguesa
2º Flip 4
3º Diciopédia 2003 (DVD)
4º Encarta Premium Suite 2003 (DVD)
5º Encyclopaedia Britannica 2003 Ultimate Reference Suite



SIMULAÇÃO

1º FIFA 2003
2º F1 2002
3º MotoGP
4º IL-2 Sturmovik
5º Nascar Racing 2002 Season

MAIORES DESILUSÕES

Grand Prix 4
Unreal Championship
The Fellowship Of The Ring
Stuntman

AS ESCOLHAS DOS LEITORES

Agora que os leitores já sabem quais são as escolhas da Mega Score, chegou a hora de dizerem de vossa justiça sobre os melhores jogos de 2002.
Escolham CINCO títulos editados no ano passado (como referência tomem os títulos lançados da edição 77 da Mega Score até à edição 88), organizem-nos de forma hierárquica (primeiro lugar, segundo lugar...) e enviem a vossa opinião para o endereço electrónico **leitores@rgb.pt**.

Devem indicar no Subject do email a referência "Jogos do Ano 2002".

O prazo para a recepção de todos os votos termina no próximo dia 10 de Fevereiro.

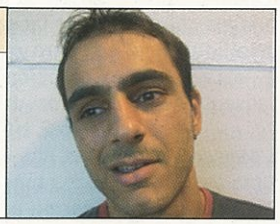
NELSON CALVINHO

Duke Nukem: Manhattan Project
Ico
Neverwinter Nights
Devil May Cry
Maximo

ERICA CUNHA E ALVES

Final Fantasy X
Ratchet & Clank
Tony Hawk's Pro Skater 4
Loons: Fight For Fame
Splinter Cell

FREDERICO TEIXEIRA

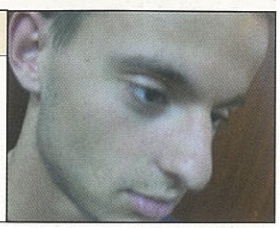


Medal of Honor: Allied Assault
Splinter Cell
Grand Theft Auto: Vice City
Neverwinter Nights
Age Of Mythology

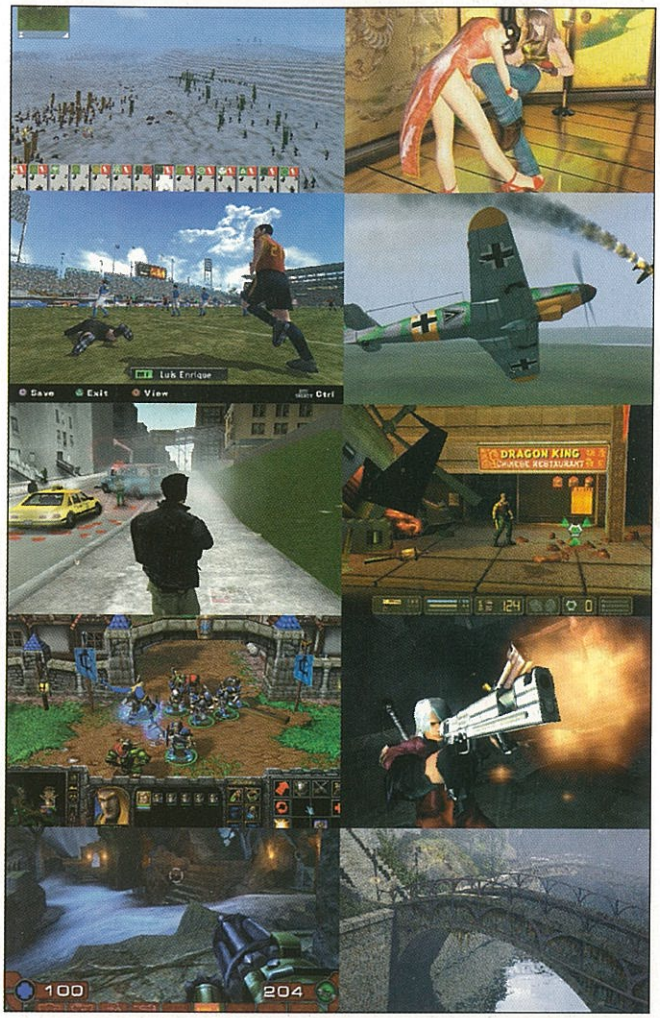
JORGE VIEIRA

Ico
Pro Evolution Soccer 2
Medal of Honor: Allied Assault
Metal Gear Solid 2
No One Lives Forever 2

NUNO FARIA

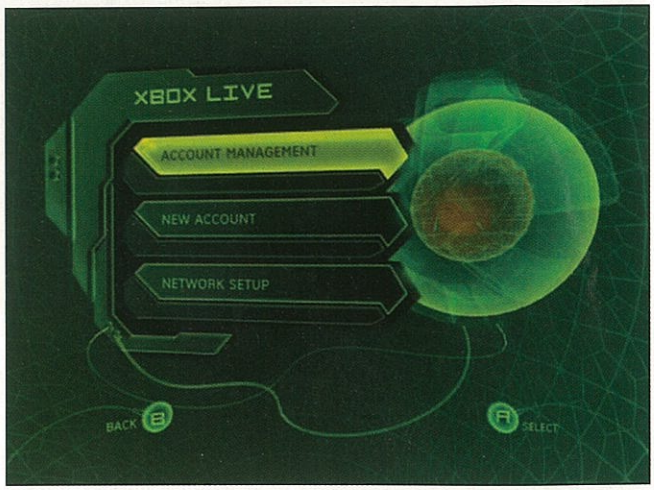


Medal of Honor: Allied Assault
Syberia
Warcraft 3
Metal Gear Solid 2
Splinter Cell



COMO TUDO ACONTECEU

Já se sabe que as listas de "os melhores do ano" são sempre subjectivas. Ainda assim, a Mega Score tentou, à imagem do ano passado, seguir uma metodologia com algum critério.
Começámos por criar uma lista de nomeados, feita a partir de todos os jogos para PC, PlayStation 2 e Xbox galardoados nas páginas da Mega Score (da edição 77 à 88) com cinco estrelas e cinco estrelas Recomendado. No caso do PC, os jogos foram divididos por géneros.
A partir daí, cada jornalista votou em cinco jogos por género/plataforma, obtendo-se a partir dos pontos acumulados o vencedor – e outros quatro jogos – em cada género e plataforma.
Os 30 títulos assim consagrados tornaram-se então automaticamente nomeados para o prémio máximo de Jogo do Ano 2002 (onde se incluem todos os géneros e plataformas). A partir desta nova lista, cada jornalista tornou a votar em cinco jogos, chegando-se assim a **Medal of Honor: Allied Assault** como o melhor dos melhores.
Cada jornalista e colaborador apresentou ainda uma lista de cinco jogos, sem qualquer ordenação hierárquica, referente aos títulos com que se deleitou mais tempo ao longo do ano.



INTERNET PARA

Testámos o kit Xbox Live, lançado nos E.U.A. em 2002 e que chega à Europa em Março. Mas em Portugal, só lá para o fim do ano. O saldo? Altamente recomendável.

A Microsoft decidiu abrir a Caixa de Pandora, mas em etapas. O kit Xbox Live, que permite ligar a consola à Internet, foi lançado nos E.U.A. a 15 de Novembro do ano passado. Chegou ao Canadá a 10 de Janeiro e a sua estreia no Japão estava prevista para 16 de Janeiro. Na Europa, o produto será comercializado a partir de 14 de Março, em oito países: Alemanha, Reino Unido, França, Espanha, Itália, Bélgica, Holanda e Suécia. Aqui em Portugal, é provável que o kit só seja lançado para o final do ano. Mas na Mega Score já tivemos a oportunidade de testá-lo – e aprová-lo.

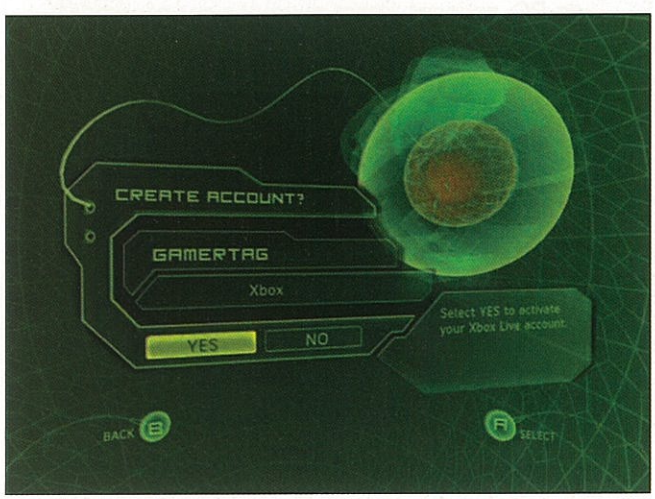
Não foi por acaso que nos Estados Unidos, em pouco mais de um mês, foram vendidas mais de 250 mil unidades: a Microsoft esmerou-se na oferta do serviço. A instalação é fácil, e para além de permitir a participação em jogos online, o Xbox Live oferece ainda a possibilidade de conversar com outros jogadores, através do Communicator, um *headset* com auscultadores e microfone.

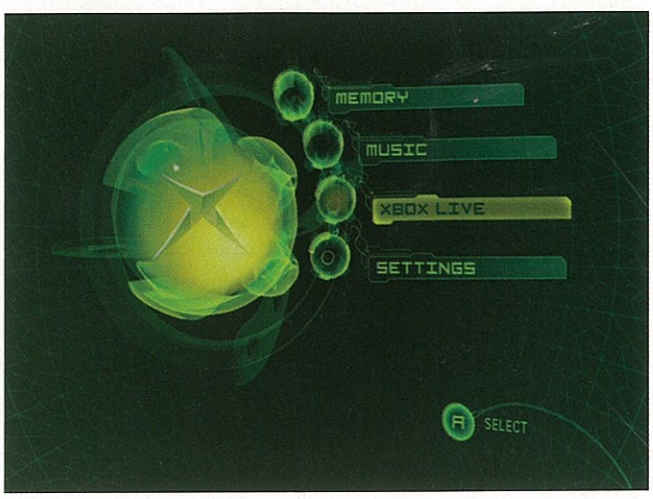
Mas ao contrário do que se pode pensar, o kit não é um pacote completo para uma ligação à Net. O produto contém um CD-ROM para instalação e subscrição do serviço e as demos online dos jogos **MotoGP** e **Whacked**!, além do já referido Communicator e o seu dispositivo de ligação. Na Europa, será vendido por 60 euros, com direito a um ano de subscrição. Para entrar na Net, porém, o consumidor terá de adquirir à parte um cabo Ethernet (RJ-45) e um modem para ligação por cabo ou ADSL. Ou seja, lá se vão mais uns 70 euros, pelo menos.

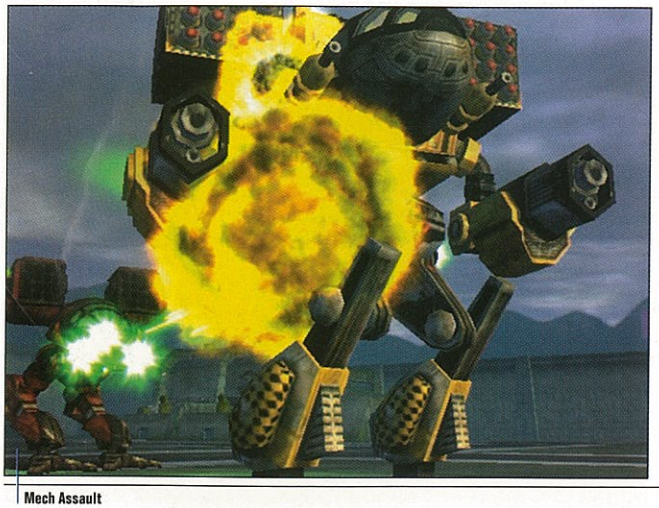
Quem fica a ganhar são os utilizadores de PC que já disponham de uma conexão de banda larga: se tiverem uma Xbox, basta comprar o kit, pois a consola pode partilhar a ligação do PC. Para além da economia, isto permite que duas pessoas estejam na Net em simultâneo, uma a jogar no PC e a outra na Xbox.

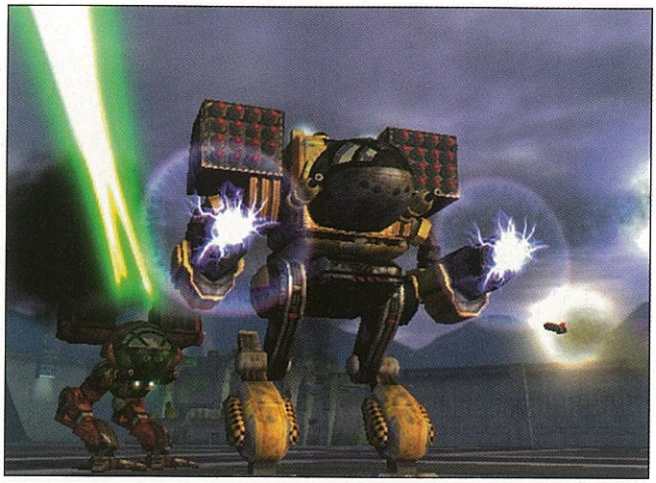
No entanto, pelo menos de momento, o serviço Live só permite utilizar jogos desenvolvidos para a Xbox, e que suportem a ligação à Net. Na altura do lançamento, já havia 14 jogos com suporte para o Live, incluindo títulos como **Unreal Championship**, **Ghost Recon** e **Mech Assault**, e muitos mais perfilam-se no horizonte (como **Halo 2** e **Counter-Strike**).

Mas não haverá surpresas se, no futuro, surgirem competições multiplataforma – como já ocorreu há uns anos com a versão de **Quake III Arena** para a Dreamcast, que permitia a joga-









Mech Assault

OS MAIS RICOS

dores de consola e PC combaterem nos mesmos "ambientes".

A grande vantagem da Xbox em relação à finada máquina da Sega é que o Xbox Live foi concebido para ligações com elevada largura de banda. Afinal, aquela ficha para ligação Ethernet, na parte de trás da consola, tinha de servir para alguma coisa... Tratou-se apenas de esperar o momento certo, com a massificação do cabo e do ADSL nos países mais ricos.

Depois de adquirido o kit e, se necessário, o cabo e o modem, ainda há mais um "trabalhito" a fazer: o processo de subscrição, online, exige a entrada de um número válido de cartão de crédito. O primeiro ano é grátis (ou melhor, a compra do Live inclui a subscrição por um ano), mas findo o prazo, e se entretanto não houver cancelamento, começa a cobrança automática. O modelo ainda não está definido, mas na altura do fecho desta edição, havia fortes indicações de que a Microsoft iria optar por uma cobrança anual.

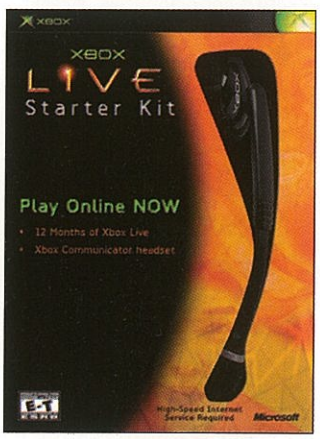
Como já referimos, o Xbox Live foi um fenómeno de vendas nos E.U.A. No Japão, os beta-testers ficaram muito bem impressionados. Quando o leitor estiver a passar os olhos por este artigo, já se saberá se o serviço também serviu para retirar a Xbox da sua posição irrelevante no mercado nipónico. E não se pense que isto não nos diz respeito: o lançamento em Portugal só vai ocorrer se o serviço for um sucesso no pequeno clube de países "privilegiados". Se tudo correr bem, os portugueses terão o Live antes do Natal. E se tudo correr às mil maravilhas para a Microsoft, talvez ainda mais cedo.

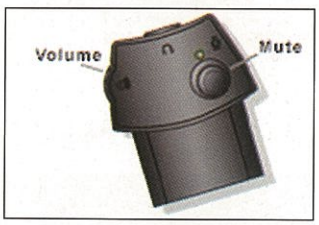
Até lá, é esperar... e ler a Mega Score. Quem estiver a pensar em adquirir o kit desde já, no estrangeiro, deve pensar duas vezes. Ou melhor, três: em primeiro lugar, o processo normal de subscrição exige o envio de um número de cartão de crédito e do endereço de cobrança correspondente; se este endereço não for de um dos países cobertos pelo serviço, a inscrição é rejeitada.

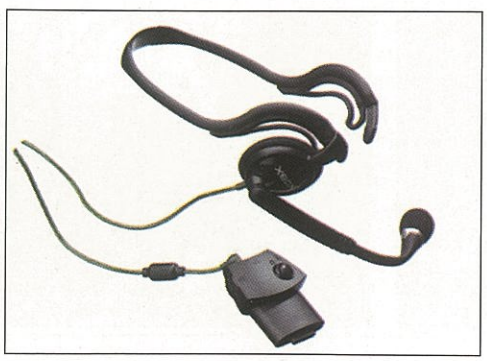
Em segundo lugar, e como consequência óbvia do facto de não haver ainda Xbox Live em Portugal, também não há suporte local. Assim, o consumidor fica entregue a si próprio e nem sequer sabe se o seu modem ou ISP podem ser utilizados sem problemas. Nos E.U.A., por exemplo, há uma lista de equipamentos compatíveis (no site www.xbox.com/live), mas não se pode simplesmente "traduzi-la" para cá, até porque a oferta é distinta e as especificações também podem sê-lo.

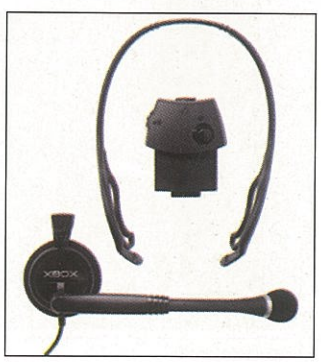
Por último, cabe referir que haverá diferentes lançamentos em diferentes mercados, consoante o sucesso da iniciativa da Microsoft. Assim, é possível que o kit lançado em Portugal inclua elementos ausentes do produto lançado nos E.U.A. e nos oito primeiros países europeus. Em suma: cautela e caldo de galinha nunca fizeram mal a ninguém.

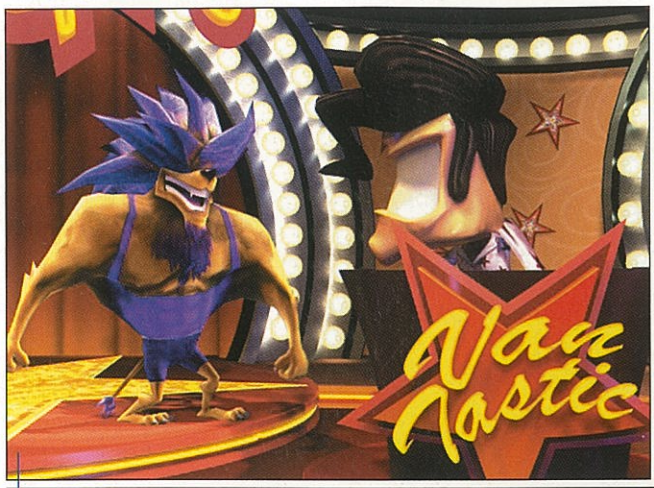
Aqui na Mega Score, utilizámos para teste o Xbox Live que será comercializado nos "pioneiros"

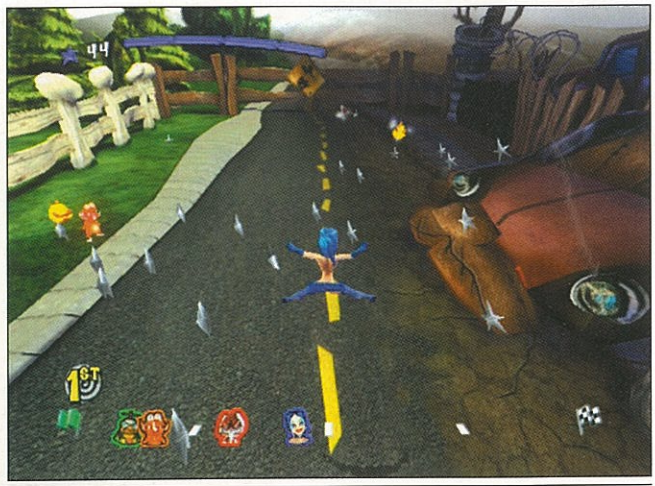












Whacked!

europeus (idêntico ao dos E.U.A.).

A ligação foi extremamente simples. Bastou conectar a consola directamente à rede da RGB Editora, através de um cabo Ethernet, introduzir o CD, escolher um jogo, *et voilà*: a caixa estava online.

Foi tudo tão fácil que nem parecia coisa da Microsoft. Mas bastou concluir o processo de criação de um GamerTag (nome de utilizador) e a correspondente senha (constituída, curiosamente, por uma combinação das quatro setas do cursor) para reconhecer a "marca" da empresa de Bill Gates: a primeira coisa que apareceu no ecrã do televisor não foi a demo online de **MotoGP**, mas... um aviso de actualização do software! Felizmente, a transferência automática para o disco rígido da Xbox foi rápida.

E rápida foi também a entrada no jogo. Aliás, percebe-se porque a Dreamcast fracassou: estava adiantada no tempo. Só a banda larga permite usufruir o serviço em pleno. Não verificámos qualquer *lag* ou problema de conexão, mesmo com mais de dez "pilotos" online. Aliás, não se notou nenhuma diferença de velocidade em relação a um jogo para um jogador.

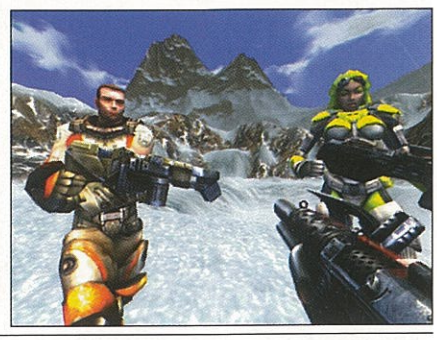
O Communicator, por sua vez, revelou-se um achado. A interacção discursiva seria impossível se tivéssemos de utilizar os botões do controlador num "teclado virtual". A conversa é o único meio adequado para se trocar impressões através de uma consola online. O Communicator não é conectado à consola, mas a um dos controladores manuais – uma solução engenhosa e prática. O pequeno conector conta com uma roda para a regulação do volume e um botão Mute, que permite interromper a recepção de todos os outros jogadores ou apenas de um ou alguns mais chatos. Além disso, é possível "disfarçar" a voz através do recurso à funcionalidade Masks, configurada nos jogos que a suportarem.

Na nossa primeira "prova" online com a Xbox, escolhemos uma corrida ao acaso. Mas também é possível criar uma lista de amigos (Friends List), que indica quais os que estão na Net e o que estão a jogar. Com base nesta informação, alguém que esteja num jogo pode convidar um amigo que esteja a participar de outro. Para quem tem pressa, ou não quer correr grande riscos, há ainda uma função Matchmaking, que o leva a um jogo em que os outros participantes têm um ranking próximo do seu.

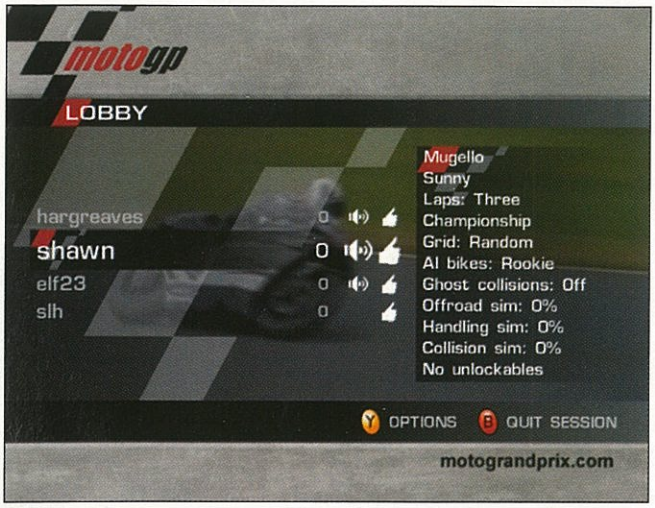
E se o disco rígido já era uma mais-valia da Xbox, com o Live, isto torna-se mais evidente: graças ao disco, pode-se fazer o download de expansões, actualizações e o que mais houver disponível para os jogos (e utilizáveis, claro está, mesmo quando não se jogar em rede).

Já há quem avance a hipótese de surgirem mods para os jogos da Xbox, criados no PC, copiados para o disco da consola e partilhados online. Mas ainda é muito cedo para especular. Para já, registe-se que o Xbox Live é altamente recomendável. Resta saber se vai vingar ou ficará na história dos grandes *flops* da indústria. Mas isso não depende dos portugueses.

Luiz Carlos Baptista



Unreal Championship



MotoGP

Ponto um: a Xbox Live tem potencial para se tornar no grande portal de entrada para o jogo online. É fácil de instalar, simples de utilizar e permite-nos rapidamente encontrar uma série de competidores virtuais num abrir e fechar de olhos. Adeus Inteligência Artificial, olá jogadores de todo o mundo!
Ponto dois: é uma pena que o lançamento do serviço no nosso país só esteja previsto (na melhor das hipóteses) lá para o final deste ano. Comunicar com jogadores de todo o mundo com voz, EM TEMPO REAL, é uma experiência pioneira que transforma um bom jogo num entretenimento viciante onde há espaço para insultos, piadas e até algumas raras felicitações pela vitória. Uma corrida de MotoGP contra a consola é divertida mas experimentem competir contra 13 pilotos com perícias e nacionalidades distintas e vão ver que vai ser difícil pousar o gamepad na mesa!
Ponto três: se a Microsoft souber explorar o filão, este é o trunfo decisivo para roubar clientes à PS2. Ligas virtuais, concursos, o estabelecimento de novas amizades, a Xbox Live tem tudo para conquistar os jogadores. Parece incrível mas o serviço funciona e bem!

Jorge Vieira

Todos juntos, todos juntos...

Este é, sem dúvida, o mais importante passo no mundo das consolas de há uns anos para cá. Mais importante, provavelmente, do que o lançamento de uma consola (pelo menos, se for uma GameCube) e certamente mais importante do que qualquer jogo.
Pega-se, instala-se a primeira vez. Depois, é só meter um qualquer jogo com funcionalidades online e já está. Em meia dúzia de segundos, de uma forma estupidamente simples, estamos a jogar e dialogar com pessoas de todo o mundo. Sejamos do género calado ou assediador (como o Jorge Vieira), é realmente divertido associar as reacções dos jogadores ao seu avatar. Principalmente quando começamos a ouvir todos aqueles ingleses e americanos a gritar constantemente "Oh, meu Deus!", "Larga-me! Não me mates!" Uma experiência que ao início estranha-se, mas depois entranha-se.
Por esta altura, estão os utilizadores de PC mais ferrenhos a pensar... "E então? Já faço isso há anos no PC? É só meter o Roger Wilco." Não com esta simplicidade, garanto-vos.
Depois de um lançamento semiapagado e um seguimento não muito brilhante, a Microsoft, finalmente, lançou o seu grande trunfo para a Xbox. A partir de agora, jogar numa consola não é uma experiência confinada às quatro paredes.

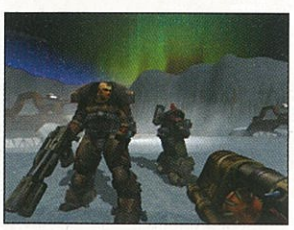
Frederico Teixeira

Experiência "Oh, meu Deus!"

É um lugar-comum, mas é inevitável: o serviço Xbox Live é o admirável mundo novo dos videojogos. A facilidade de instalação, a simplicidade com que, dentro dos jogos, se acede às opções online, a aparente insignificância da latência e, sobretudo, o retumbante sucesso que está a obter nos Estados Unidos, são pistas cada vez mais fortes que apontam para a confirmação de que serão as consolas – neste caso, a Xbox – a levar os jogos online para o mercado de massas, assim este adopte definitivamente as ligações de banda larga.
O conjunto de auscultadores e microfone que acompanha o kit de instalação pode não ser o mais sofisticado ou confortável, a importância das comunicações por voz pode até ser um elefante branco (um jogo verdadeiramente delirante, como **Mech Assault** ou **Unreal Championship**, não deixa fôlego para conversas), mas a enorme comunidade que se está a formar – para já, apenas nos Estados Unidos –, activa e pelos vistos satisfeita, pode-se tornar no património mais valioso e na arma mais importante da Xbox na guerra das consolas. Se tudo correr bem para os lados da Microsoft, pode ser difícil para a Sony recuperar o atraso no entretenimento online.
O futuro dos videojogos será ao vivo e a verde? Para já, fica a impressão de que o Xbox Live pode assumir no online a mesma importância massificadora que a primeira PlayStation teve na aceitação dos videojogos pelo mainstream. Pelo menos, fora de Portugal...

Nelson Calvinho

X-Men



Revista Oficial

PlayStation

JÁ NAS BANCAS!

Mais uma vitória

PS1 JOGOS

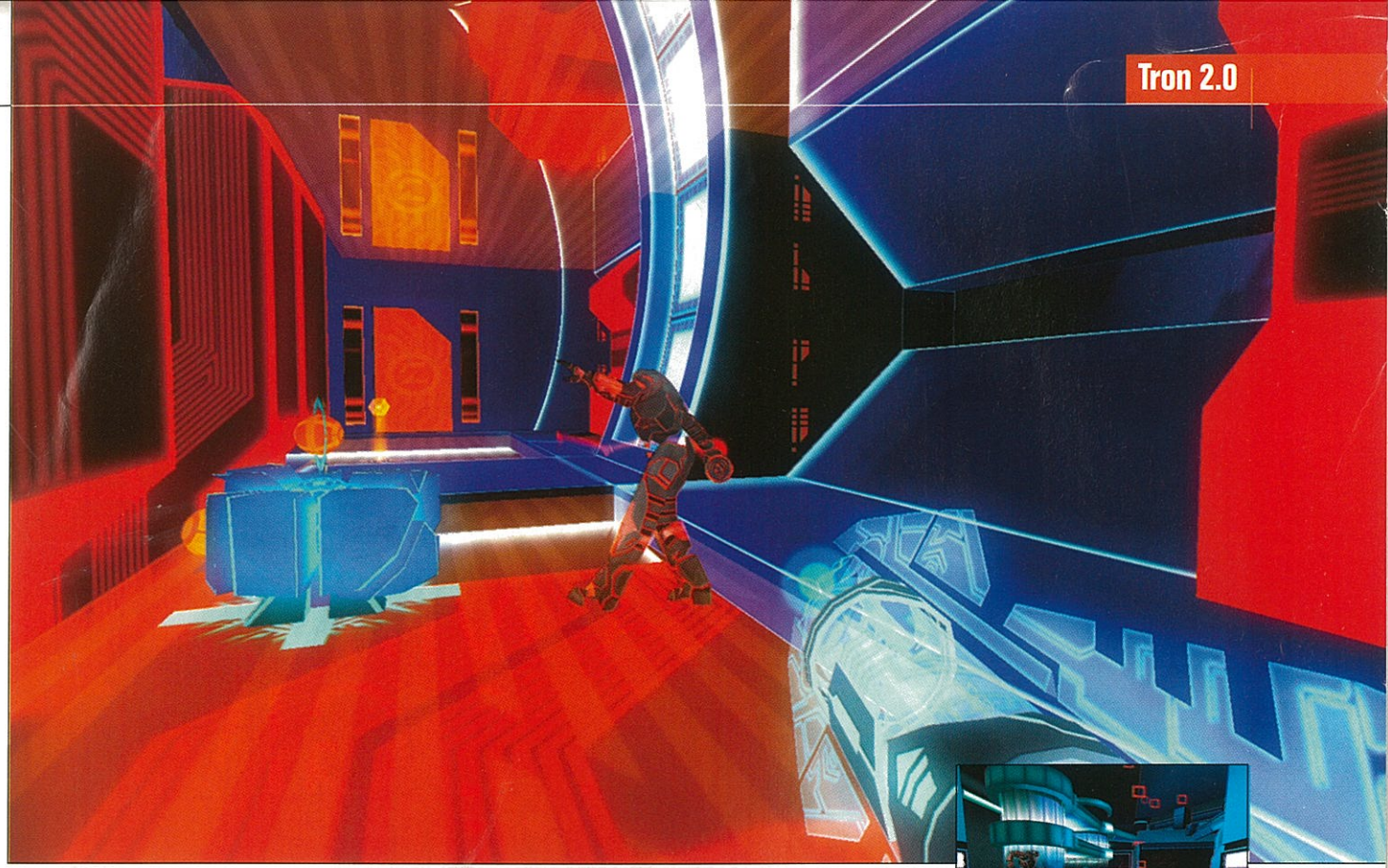
Jinx • Tony Hawk's 4 • Puzznic
Yu-Gi-Oh! • Sports Superbike 2
CT Special Forces

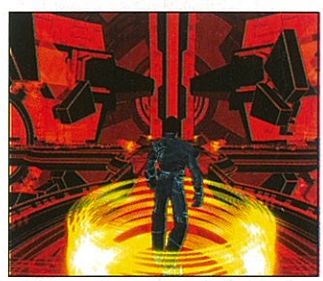
JOGOS PS2

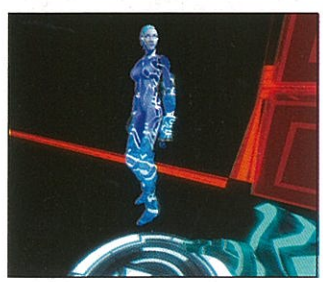
The Sims • Minority Report
WWE Smackdown! • Rally Fusion
Tiger Woods 2003 • Riding Spirits

DEMOS JOGÁVEIS

ISS Pro Evolution 2 • Jinx • Star Trek: Invasion
Worms World Party • Dancing Stage Party Edition







VINTE ANOS DE EVOLUÇÃO

Hoje vamos ao cinema ver The Matrix e Lord Of The Rings; há duas décadas atrás, a febre chamava-se Star Wars e... Tron. Um prodígio de efeitos visuais para a época, este filme narra a aventura de um engenheiro que, ao tentar descobrir provas sobre as actividades ilícitas da sua empresa, acaba por ser digitalizado para o interior de um supercomputador.

Finalmente, este clássico da Sétima Arte vai ter direito a um jogo em nome próprio no PC, produzido pela Monolith, os autores da saga **No One Lives Forever**. Foi isso mesmo que pudemos confirmar numa recente apresentação, em Lisboa, conduzida por Térence Mosca-Toba, um elemento do departamento europeu de marketing da Disney Interactive.

"Tron 2.0 não é uma adaptação do filme que todos conhecemos, é uma aventura com um novo enredo baseado nesse fantástico imaginário." As palavras do nosso interlocutor confirmaram-se após visualizarmos a introdução do jogo. Vinte anos passaram e Alan Bradley (o autor original do programa Tron) continua a trabalhar afincadamente nos projectos da ENCOM. O seu filho – Jet – prefere dedicar-se à produção de videojogos, mas vai acompanhando, ocasionalmente, as pesquisas do pai. Quando Alan desaparece sem deixar rasto, Jet decide investigar as instalações da companhia, longe de imaginar que vai acabar digitalizado num universo psicadélico de bits & bytes.

A mecânica de jogo é semelhante a um First Person Shooter, mas existe uma série de pormenores que prometem captar a atmosfera do filme na sua plenitude. As memoráveis corridas de motas estão recriadas de forma emocionante, o ambiente gráfico mostra todo o poder do Lithtech Triton System (uma versão refinada do motor Jupiter utilizado em No One Lives Forever 2) e o leque de personagens é verdadeiramente bizarro com programas, vírus, compiladores e outras figuras a desempenharem o papel de heróis e vilões nesta aventura do século XXI.

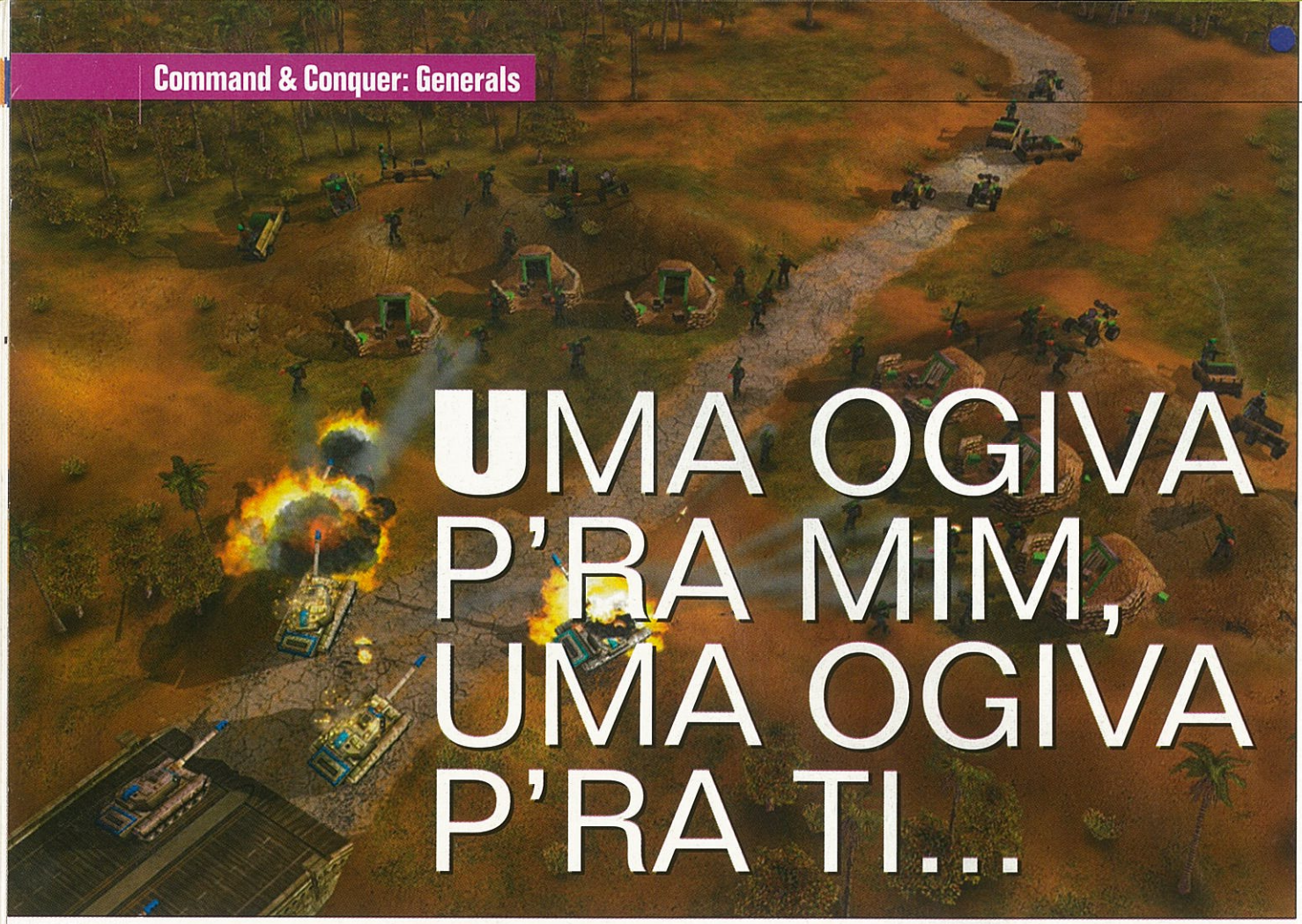
O arsenal bélico foi um dos aspectos mais destacados por Térence Mosca-Toba durante a apresentação. Para além do célebre disco (uma espécie de *frisbee* mortal), existirão três outras armas passíveis de sofrerem upgrades. O Rod funciona de forma semelhante a uma caçadeira, mas pode ser transformado num poderoso aparelho de combate a longa distância. Quanto ao Ball, serve para lançar alguns projécteis de diferentes intensidades, e o Mesh é uma arma laser que, devidamente equipada, pode ser utilizada para disparar mísseis teleguiados.

"Vão existir mais de 30 missões a solo e a Monolith está a ultimar alguns mapas para múltiplos jogadores. Tron 2.0 vai ser um espanto!" Um sentido elogio de um relações públicas a uma obra com edição reservada para o início da Primavera.

Jorge Vieira

SITES RELACIONADOS

www.tron20.net



UMA OGIVA P'RA MIM, UMA OGIVA P'RA TI...

Sistema: PC

Género: Estratégia
Autor: EA Pacific
Editora: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts Ibérica (Tel.: 21 781 59 40)

http://westwood.ea.com

PREVISÃO
Fevereiro 2003

A chama de Command & Conquer (C&C) reacendeu. Por muito bons que se fossem os mais recentes jogos da série, havia qualquer coisa na sua essência que foi esmorecendo com os títulos lançados após o original, que data de 1995.

Mesmo sem os GDI ou NOD, sem Tiberiun e sem os famosos full motion videos no fim dos níveis, Generals consegue ter uma essência mais fiel à sua origem. Mas vamos por partes.

C&C remete para um futuro próximo onde três facções – China, Global Liberation Army (GLA, os terroristas) e os E.U.A. – entram em conflito para "defender" as suas convicções.

Os chineses, em vez de bater com o pé todos ao mesmo tempo, sonham em dominar o mundo por via da força bruta, superioridade numérica e propaganda. Para tal, possuem os melhores blindados e, por cada unidade básica de infantaria recrutada, recebem outra grátis (tipo pague 1 leve 2). Têm ainda boas artilharias e antiaéreas, e, através da propaganda, conseguem obter auxílio para reparar tropas – até há um upgrade para incluir mensagens subliminares nos megafones.

Os hilariantes GLA têm uma postura anarquista: querem dominar destruindo tudo e espalhando o terror. Depois, quando todos tiverem sido suprimidos, as coisas reorganizar-se-ão sozinhas. As suas tropas são as menos resistentes, mas muito eficientes, contando com unidades camufladas, suicidas fiéis, buggies equipados com rockets (letais para os tanques) e tractores que lançam jac-

O civil é que paga!

Dê lá por onde der, em Generals, os civis são sempre uns desgraçados, senão vejamos: os chineses, com a mania da propaganda, resolvem meter enormes torres com megafones no centro das cidades – invariavelmente, por via do cansaço ou das "realidades" induzidas por mensagens subliminares, os civis cedem, passando a tolerar o exército vermelho.
Os GLA (leia-se árabes), ao ver a sua população passar para o lado do inimigo, pensam: "vá, vamos matar uns quantos milhares para que voltem a ter tino naquelas cabecinhas". Surgem então os banhos químicos, os mísseis Scud com ogivas de anthrax ou, num traço de formalidade, meras munições de canhões a remodelar os corpos.
Por fim, os Estados Unidos fazem uma intervenção típica em prol da segurança e direitos humanos. Quer isto dizer: bombas e mísseis a torto e a direito. De todos os tamanhos e feitios. São mísseis Tomahawk, são as minibombas atómicas, é a artilharia, o napalm, os canhões iónicos, enfim... Os auto-intitulados defensores da paz, com tanto poder bélico, acabam por despachar mais alvos civis do que militares (o que também não anda muito longe da verdade). Alguém rebenta com uma barragem e os civis afogam-se. Contaminam um rio e os civis ficam envenenados. Rebentam com um arranha-céus e ele cai precisamente em cima de casas civis. Tudo injustiças divertidas... enquanto se cingirem a mundos virtuais.

F.T.

tos de lixo tóxico (letais para a infantaria). Vale tudo, desde que seja um "golpe baixo".
Ao contrário do que acontece com os seus adversários, os GLA dispensam a electricidade e conseguem melhorar e reparar as suas tropas recolhendo os despojos de guerra. São ainda capazes de escavar quilómetros de túneis subterrâneos que permitem deslocações rápidas e protegidas de qualquer ataque.
Finalmente, surgem os E.U.A. – claro, tinham de ser os bons da fita. Tecnologia e força aérea são o forte desta facção. Os seus tanques, não tendo o mesmo poder de fogo e resistência dos tanques chineses, têm boa manobrabilidade e a capacidade de criar pequenos robôs de reparação, de ataque ou de espionagem. A força aérea americana conta com helicópteros, caças e bombardeiros, máquinas que são capazes de tornar as bases inimigas num inferno se, quem as projectou, não investiu bastante em defesas antiaéreas.
O novo conceito que dá nome ao jogo é existência de generais, que podem aceder a novas tecnologias e unidades e ataques especiais – onde se incluem, no clímax, as polémicas bombas nucleares, de anthrax ou de pulso electromagnético (EMP).
No modo de campanha, por via de sucessivas vitórias, o jogador vai acumulando experiência como general, começando com uma estrela, até chegar ao estágio máximo de cinco estrelas. À medida que evolui, as opções ao seu dispor aumentam e as antigas ficam mais eficazes. Ainda assim, são necessários pontos de prestígio – ganhos ao destruir unidades do inimigo

Alguém rebenta com uma barragem e os civis afogam-se. Contaminam um rio e os civis ficam envenenados. Rebentam com um arranha-céus e ele cai precisamente em cima de casas civis. Tudo injustiças divertidas... enquanto se cingirem a mundos virtuais.

– para usá-las. Tal como acontece com os poderes divinos em **Age of Mythology**, os poderes a que um bom general recorre podem mudar, numa questão de segundos, todo o curso da contenda.
Ver toda esta mecânica no campo de batalha, cruzada com missões muito originais e diversificadas (e sádicas) é qualquer coisa de fabuloso. Obviamente que a qualidade do novo motor de jogo também ajuda. Aprendendo com os erros cometidos no insípido **Emperor: Battle for Dune**, a EA Pacific (o novo nome da Westwood) resolveu criar um motor de jogo que permitisse, simultaneamente, fluidez e um grafismo estado da arte dentro daquela que é a realidade dos jogos de estratégia. A forma de alcançar isto sem tornar exagerados os requisitos de hardware foi tornar o motor escalável. Então, com poucas unidades no ecrã, temos acesso ao máximo da qualidade e efeitos especiais, onde até surgem sequências não interactivas com *bullet time*, alguns dos mais belos cogumelos nucleares, sprays tóxicos e dilúvios – no que respeita a efeitos, Generals é irrepreensível.
O detalhe dos edifícios e animação das unidades são igualmente bons. A equipa atendeu aos mais ínfimos pormenores, como tornar as rodas de um simples buggy independentes e com a suspensão a obedecer às regras da física, algo que se nota em saltos ou terreno irregular. Quando a batalha toma proporções épicas, a prioridade é a fluidez, ou seja, os extras são automaticamente reduzidos de acordo com as capacidades do PC.
Actualidade, sadismo, originalidade e beleza são as melhores formas de caracterizar esta nova versão de C&C que, ainda que apenas em antevisão, aponta já para um futuro de muitas estrelas. Resta ver as soluções adoptadas pelos autores para a vertente de múltiplos jogadores e esperar que se resolvam alguns problemas a nível de som.

Frederico Teixeira

Força Criativa Adp.

Sound BLASTER AUDIGY 2

ELEITA POR JOGOS - ADORADA POR JOGADORES

Paris-Dakar™ Rally
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Secret Service: In Harm's Way
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Shadow Force: Razor Unit™
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Mafia™
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Neverwinter Nights™
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Grand Theft Auto® III
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Soldier of Fortune® II: Double Helix
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Hitman 2 Silent Assassin™
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Unreal® Tournament 2003
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative
Star Wars® Jedi Knight® II – Jedi Outcast™
Suporte a EAX ADVANCED HD da Creative

Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD
192kHz/106dB SNR

LUCASFILM THX

EAX ADVANCED HD

CREATIVE

Escute o inimigo antes que ele se lhe depare, graças ao EAX® Advanced HD™ e 6.1 Surround na Sound Blaster Audigy 2. Esta placa de som verdadeiramente a 24-bits foi galardoada com o selo de garantia de qualidade da THX®.

Pode ser a diferença entre ganhar ou perder!!!

www.europe.creative.com/audigy2

© Copyright 2002. Creative Technology Ltd. Creative, o logo Creative e Sound Blaster são marcas registadas, e Audigy é uma marca comercial da Creative Technology Ltd. Dolby é uma marca registada da Dolby Laboratories. THX é uma marca registada da THX Ltd.

EM NOME DOS FORA-DA-LEI

Siatema: PlayStation 2

Género: Estratégia
Autor: Cinemaware
Editora: Blackstar Interactive
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

www.cinemaware.com

PREVISÃO Verão 2003

A Cinemaware tem dedicado o seu tempo à produção do remake de um jogo dos tempos do Amiga – Defender of the Crown. Como é natural, pouco resta do original além do nome e do conceito geral. Robin Hood é agora o protagonista, assumindo um grande destaque tanto no título como no jogo em si.

Todos conhecem a história do fora-da-lei mais simpático de todos os tempos e do seu exército de "homens felizes" (no original, "merry men"). Estamos em pleno século XII e a Inglaterra está virada de pernas para o ar. O rei Ricardo, Coração de Leão (não, o senhor não era do Sporting), desapareceu em combate e o seu malfadado irmão João achou que era boa altura para lhe roubar o trono. Os conflitos ocorrem de norte a sul da ilha e há uma série de senhores feudais, que não simpatizam com João nem com as suas ideias, interessados na coroa. Entretanto, alguém tem de defender os interesses do bom rei Ricardo, bem como a sua maravilhosa e bem ornamentada coroa, e esse alguém é, obviamente, Robin Hood. Com a ajuda dos seus homens, nomeadamente, João Pequeno, alguns cavaleiros nobres, como Sir Ivanhoe, e da sua bela e sábia amada, Marion, ele deverá vencer o príncipe João e restaurar a ordem no território. Não é uma tarefa fácil, mas Robin tem capacidades para tal. Resta saber se o jogador está preparado para o acompanhar em tão importante missão.

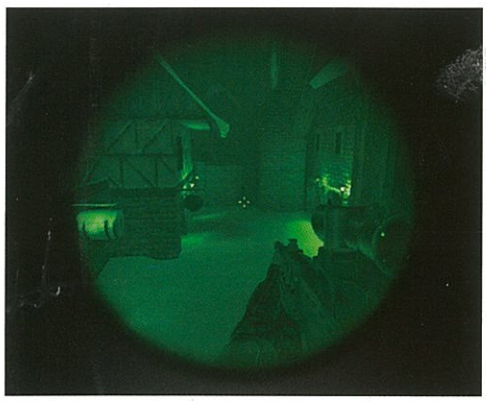
Ao contrário do que se poderia esperar, tendo em conta o seu protagonista, Defender of the Crown não se resume a torneios de tiro com arco e assaltos a caravanas de senhores abastados. Trata-se de um jogo de estratégia e as cenas reservadas exclusivamente a Robin são bastante ocasionais. Além de debitar umas frases com graça, ele apenas se dedica a pequenos assaltos, em que faz uso das suas capacidades de arqueiro e de espadachim. De resto, é João Pequeno quem trata de recrutar homens para o exército, bem como de efectuar transferências de tropas ou de ordenar ataques.

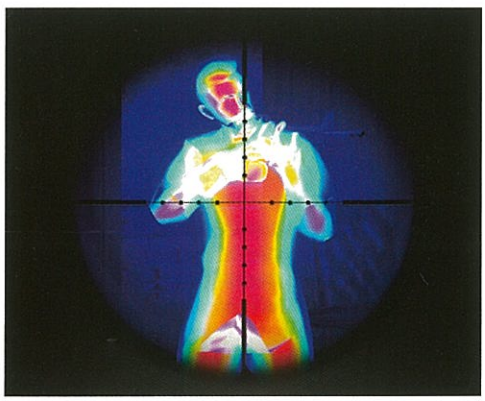
Lady Marion desempenha o útil papel de conselheira, dado que possui informações privilegiadas por viver na corte, e Sir Ivanhoe é o braço direito de Robin (embora meio contrariado, porque não gosta de trabalhar com bandidos), político e estratega de serviço, visto que sabe tudo o que há para saber sobre os senhores das outras terras do reino.

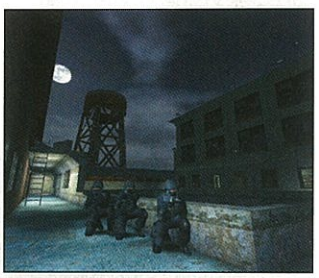
O jogo oferece diversos tutoriais (ainda não implementados nesta beta), que ensinam como proceder nas diversas situações que surgem, desde as emboscadas no bosque às sequências de combate, em tempo real. Com um humor subtil e excelentes interpretações vocais nas cenas intermédias, Defender of the Crown revelou bastante potencial, embora seja evidente que não é uma opção para os grandes fanáticos dos jogos de estratégia. Esperamos que a Cinemaware conclua o seu trabalho dentro em breve para podermos apreciar devidamente este título.

Erica Cunha e Alves

PREDADORES SILENCIOSOS







Após **Rainbow Six** e **Rogue Spear**, a Red Storm continua a palmilhar o universo de Tom Clancy com um novo épico sobre o combate ao terrorismo. Raven Shield promete cativar mais fãs para a causa, não deixando, contudo, de satisfazer uma imensa legião de seguidores que prefere o realismo desta colecção às descargas de adrenalina de um bom First Person Shooter.

Quinze missões para desvendar em modo solitário e um sexteto de mapas para vários jogadores são a proposta com edição programada para os primeiros dias de Março. Percorrendo paisagens tão distintas como as Caraíbas, Londres ou o Rio de Janeiro, este terceiro capítulo assentará numa interface simplificada, um sinal claro de que os programadores tiveram em conta as críticas sobre a elevada curva de dificuldade dos episódios anteriores. A planificação das missões e a escolha do armamento serão opcionais, existindo sempre configurações predefinidas à espera de serem adoptadas pelos menos experimentados nestas andanças da luta antiterrorista.

A componente para múltiplos jogadores é uma das áreas que vai sofrer maiores alterações nesta sequela. Divididas em competições de sobrevivência (Survival, Team Survival, Bomb, Hostage e Pilot) ou aventuras em modo cooperativo (Mission, Terrorist Hunt e Hostage Rescue), encontramos aqui um naipe de cenários onde a nova mecânica de jogo brilha graças ao combate contra adversários tão imprevisíveis como nós próprios.

Entre os novos movimentos incluídos em Raven Shield, merecem particular destaque a possibilidade de nos ajoelharmos para melhor alvejar os inimigos e a progressiva abertura das portas de modo a não sermos apanhados desprevenidos por um jogador mais astuto.

A utilização de escadas revela-se problemática quando se participa numa campanha contra vários adversários (não há hipótese de retaliar), um pormenor cujas arestas têm igualmente de ser limadas quando comandamos os esquadrões das missões solitárias.

Em termos de arsenal bélico, existem mais de 50 armas à disposição, com o aliciante de podermos personalizá-las recorrendo a silenciadores, miras, dispositivos de lança-granadas e uma infindável lista de acessórios cuja utilidade varia consoante os objectivos de cada operação.

A utilização da última versão do motor Unreal (as animações das personagens são mais fluidas e realistas) e reacções mais inteligentes dos NPCs (Non Playable Characters) são trunfos que a Red Storm reserva na manga para fazer de Raven Shield um jogo irresistível para os apreciadores deste género de produções.

Jorge Vieira

Sistema: PC

Género: Simulação
Autor: Red Storm
Editora: Ubi Soft
Distribuidora: EcoGames
(Tel.: 256 836 273)

www.raven-shield.com

PREVISÃO Março 2003

FALCÃO DE GARRAS

Sistema: PC

Género: Acção
Autor: Nova Logic
Editora: Nova Logic
Distribuidora: Inforjogos
(Tel.: 21 812 84 45)

www.novalogic.com/games/DFBHD

PREVISÃO
Março 2003

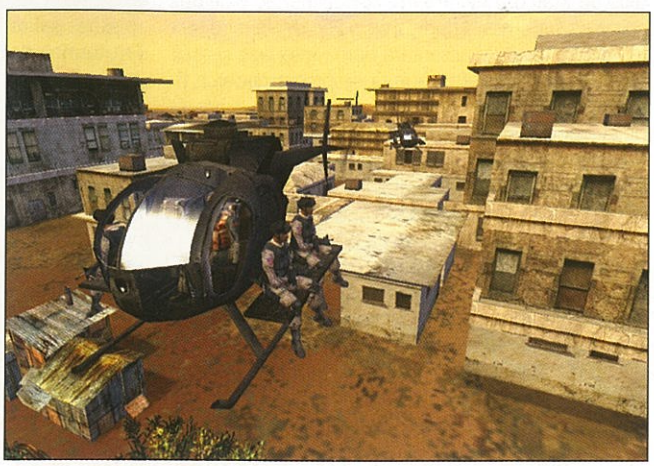
Depois do desapontante **Task Force Dagger**, a Nova Logic reflectiu sobre os seus erros e começou a trabalhar num novo capítulo da série baseada numa das unidades de elite do exército norte-americano, a Força Delta.

Apesar de não se inspirar directamente no livro e filme com o mesmo nome, Black Hawk Down é um First Person Shooter cuja narrativa nos transporta para as áridas paisagens da Somália, recriando as missões da operação Restore Hope. Assentando no motor gráfico de **Comanche 4** (um simulador de voo com chancela da mesma editora), o jogo concilia cenários extremamente realistas com combates de sabor arcada em que vagas de rebeldes somalis procuram impedir-nos de restaurar a paz e ordem naquele conturbado país africano.

As missões que já experimentámos levantam o véu sobre as principais opções do jogo. Numa delas, avançámos a bordo de um helicóptero para uma vila em busca de alguns elementos da ONU, entretanto feitos reféns. Juntamente com alguns Rangers, começamos por combater as forças de Farrah Aidid (um dos senhores da guerra retratados na aventura) a partir do céu numa sequência que impressiona pela fluidez da acção. Apesar da profusão de explosões e soldados a dispararem de todos os lados, o motor de animação aguenta-se firme sem quaisquer sobressaltos numa experiência culminada pela aterragem dos helicópteros junto ao edifício onde se encontram os prisioneiros.

No solo, Black Hawk Down mantém o ritmo frenético dos instantes iniciais, juntando-lhe alguns elementos de estratégia no comando dos elementos que compõem o nosso grupo de operacionais. Tarefas como o rápido assalto a uma sala, a defesa de certas zonas e o arremesso de granadas estão acessíveis por teclas de atalho transformando um intenso jogo de combate numa aventura que exige não só reflexos rápidos mas também capacidade de liderança e um apurado raciocínio.

A escolta de um comboio humanitário e a destruição dos meios de comunicação dos rebeldes foram outras missões que tivemos oportunidade



AFIADAS

Como é possível que uma missão humanitária se tenha transformado num dos episódios mais sangrentos da história recente do exército norte-americano? Black Hawk Down transporta-nos para as áridas paisagens da Somália, recriando a operação Restore Hope.

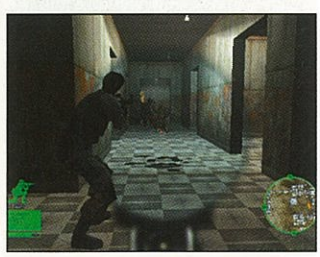
de jogar em primeira-mão. Aqui, o grande destaque vai para a utilização das metralhadoras acopladas em veículos tão distintos como tanques, helicópteros e camiões, a forma mais eficaz de abater as sucessivas hordas de rebeldes que não hesitam em irromper de arma em riste a partir das colinas. Os somalis mais sofisticados utilizam jipes para atacar as forças da ONU, mas acabam por sofrer mortes aparatosas devido à explosão das suas viaturas após uma ou duas rajadas mais certeiras: a carroçaria desfaz-se, os pneus voam em todas as direcções, é um autêntico fogo-de-artifício em plena savana africana!

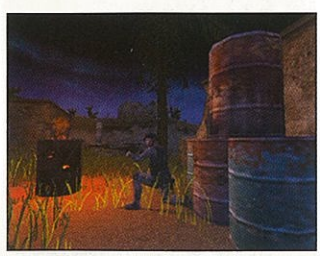
Menos impressionante é o comportamento das personagens no campo de batalha. Wes Eckhart, produtor do jogo, é o primeiro a reconhecer que a sua equipa ainda tem um longo caminho pela frente até conseguir recriar na perfeição os sangrentos combates nas ruas de Mogadíscio. Instinto de sobrevivência é coisa que os adversários não possuem: desde tiros que passam a rasar sem despertar a mínima reacção até à falta de coordenação entre os diversos grupos de rebeldes (também é verdade que os somalis não ficaram conhecidos pela sua sagacidade em combate), existem aqui muitas arestas por limar até à edição do jogo em meados de Março.

Como contraponto, Black Hawk Down promete incluir um extenso arsenal bélico que prima por um realismo baseado nos conselhos de consultores das forças especiais norte-americanas. M16, MP5, espingardas de longo alcance, explosivos e uma mão-cheia de outros instrumentos estarão à nossa disposição no início de cada missão, cabendo ao jogador optar pela configuração recomendada ou responsabilizar-se pela escolha das armas mais apropriadas para a operação.

Suporte para as inevitáveis partidas em rede (via rede local ou através dos servidores da Nova Logic) e uma narrativa a servir de fio condutor para a acção são as promessas que ficam no ar para uma análise mais exaustiva deste novo capítulo da saga Delta Force.

Jorge Vieira





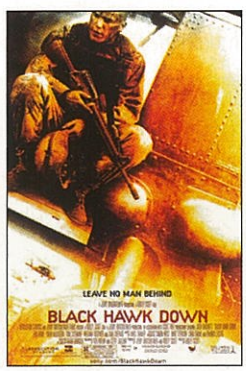
Paz comprada com sangue

Como é possível que uma missão humanitária se tenha transformado num dos episódios mais sangrentos da história recente do exército norte-americano?

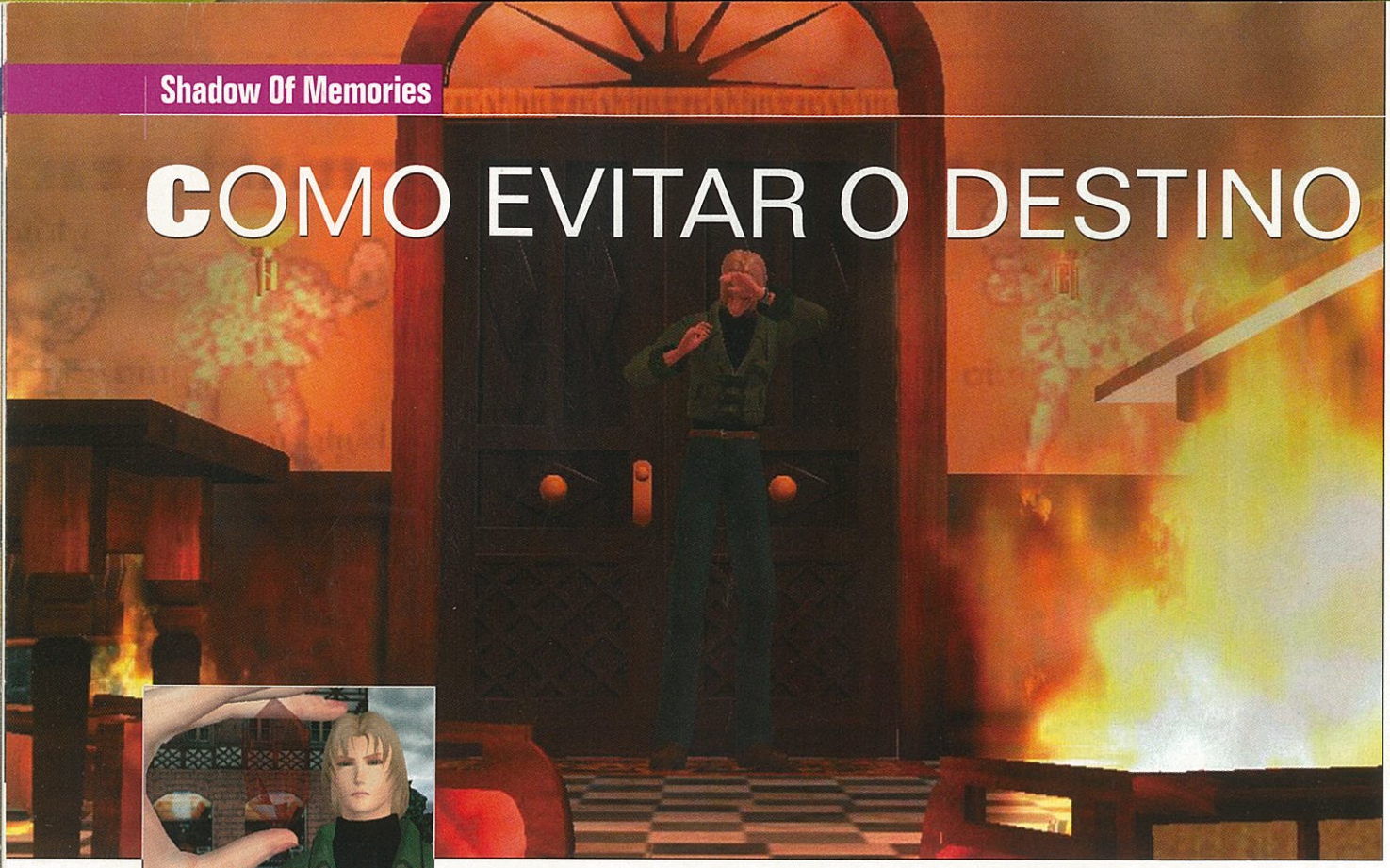
O famoso filme de Ridley Scott deixa algumas pistas para a compreensão da história, mas é o livro de Mark Bowden – Black Hawk Down: A Story Of Modern War – que retrata fielmente todos os acontecimentos que conduziram à morte de 18 soldados e cerca de 73 feridos em combate.

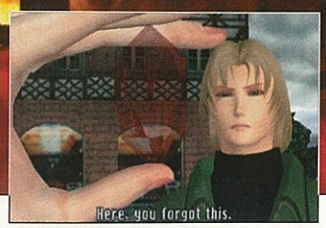
O (mau) planeamento desta operação em solo africano ainda hoje é debatido nos corredores da Casa Branca, mas, para o grande público, ficaram as imagens de uma multidão a passear pelas ruas de Mogadíscio exibindo os corpos mutilados de militares norte-americanos. A resposta dos Estados Unidos não se fez esperar mas o pior já tinha mesmo acontecido...

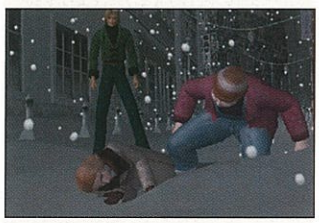
J.V.



COMO EVITAR O DESTINO







Sistema: PC

Género: Aventura
Autor: Konami
Editora: Konami
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

www.konami.com

PREVISÃO
Janeiro 2003

Shadow Of Memories sucedeu a **Silent Hill** no género das aventuras de terror psicológico e é estranho que a Konami tenha demorado tanto tempo para se decidir a trazer este título para o PC. Agora que **Silent Hill 2** está anunciado para PC, esta conversão parece um pouco atrasada no calendário de lançamentos. No entanto, resta saber se a qualidade com que Shadow Of Memories nos surpreendeu há mais de um ano atrás ainda é suficiente para prender um jogador ao seu PC durante algumas horas.

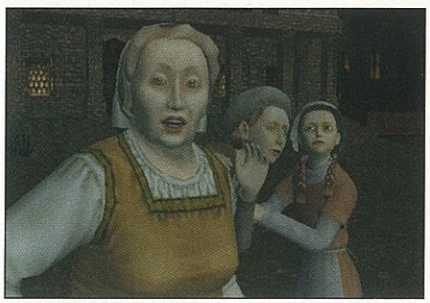
Em primeiro lugar, convém salientar que esta não é a típica aventura a que os jogadores de PC estão habituados. Shadow Of Memories faz uma abordagem mais cinematográfica ao género, usando e abusando das sequências de vídeo para dar seguimento à história. Desenrolando-se da frente para trás, ao longo de sucessivas viagens no tempo, ela mostra como Eike Kusch foi assassinado e as suas tentativas para evitar as diversas linhas de acontecimentos que levam a essa, aparentemente inevitável, situação. São dez capítulos, dez tentativas de escapar ao destino, dez ocasiões para alterar o rumo da história.

Por exemplo, um assassino que se esconde no topo da árvore não o poderá atacar se recuar ainda mais no tempo e a impedir de ser plantada. É complicado ter uma ideia do quanto um "virar para a esquerda" em vez de "para a direita" pode modificar o destino. Como o enredo já possui suficiente peso, em termos psicológicos, para sobrecarregar o jogador, a Konami optou pela introdução de puzzles menos complexos do que é habitual em aventuras do género. A maioria deles é bastante lógica, permitindo que o jogo corra de forma fluida e agradável. Claro que esta benevolência no grau de dificuldade afecta a durabilidade do jogo, mas, por outro lado, existem cinco finais diferentes e o "grande" final só é acessível depois de assistir a todos eles.

Sendo uma conversão, neste caso de PS2 para PC, os jogadores terão de contar com algumas perdas em termos gráficos. É necessária uma máquina potente e bem equipada para usufruir do fabuloso visual com que Shadow Of Memories nos presenteou na consola da Sony. No entanto, e mesmo sabendo que ele ainda se encontra a algumas afinações do produto final, este autêntico filme de outras épocas continua a ter o glamour de uma grande obra e é com agrado que se assiste a todas as cenas que se desenrolam no ecrã. A atmosfera misteriosa envolve o jogador com os seus cenários de outrora, embora existam alguns problemas, que afectam a "suavidade" que eles transmitiam na PS2.

Esperemos que a Konami dê uma última polidela em Shadow Of Memories antes de o lançar no mercado, pois mesmo um pouco atrasado, ele continua a ser uma excelente aventura para todos aqueles que apreciam o género.

Erica Cunha e Alves



ATRACÇÃO PELAS SOMBRAS

Visualmente semelhante à sua congénere Xbox, a versão PC de Splinter Cell promete causar o mesmo furor que tem assolado a tabela de vendas na consola da Microsoft.

O motor gráfico e os controlos são as duas áreas que irão sofrer maiores alterações nesta conversão para computador. Consciente de que nem todos os jogadores têm uma máquina suficientemente poderosa para correr um jogo deste calibre, a Ubi Soft Montreal trabalhou afincadamente para optimizar Splinter Cell segundo a memória RAM e placa gráfica disponíveis em cada PC. O resultado anuncia-se uma experiência fluida em todas as plataformas, se bem que os possuidores de um computador menos artilhado vão suspirar de frustração perante a ausência dos exuberantes efeitos de luz e sombras que tornam este jogo numa das aventuras mais realistas de todos os tempos.

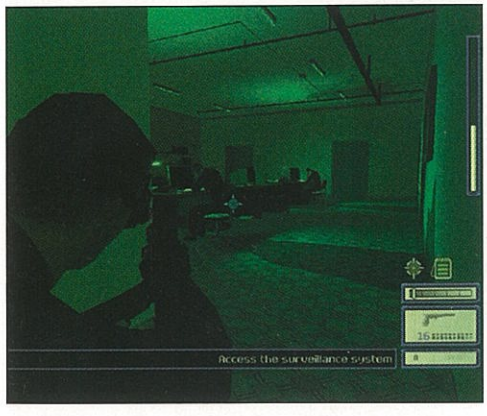
Os movimentos de Sam Fisher (o herói da aventura) são garantidos por uma interface que, inicialmente, provoca alguma confusão a quem já experimentou a versão Xbox. Teclas de atalho para as mais variadas opções (inventário, mapa, entre outras) e o livre controlo da câmara através do rato permitem-nos avançar pelos cenários sem grandes sobressaltos, e a utilização da tecla Shift para um rápido acesso aos objectos (como armas e gazuas) revela-se particularmente eficaz quando é necessário pensar rápido e agir ainda mais depressa.

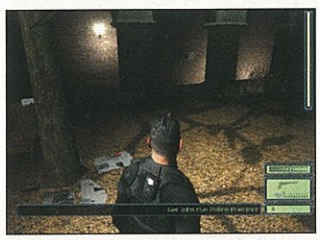
Outra novidade interessante é a hipótese de gravar a aventura a qualquer momento, ao contrário da versão Xbox onde o progresso era registado através de checkpoints em pontos-chave da missão. Na teoria, este pormenor revelar-se-ia decisivo para facilitar a vida aos jogadores, mas os programadores equilibraram os pratos da balança colocando um maior número de adversários e câmaras de vigilância ao longo das diferentes missões.

Assentando na descoberta de pistas e infiltração furtiva em edifícios repletos de inimigos, Splinter Cell apelará mais aos amantes de um **Thief** ou **Deus Ex** do que propriamente aos fanáticos dos First Person Shooters. Existem missões em que um simples homicídio resulta no falhanço da campanha e aí os jogadores mais astutos perceberão que a melhor solução é aproximarem-se sorrateiramente das vítimas, deixando-as seguir o seu rumo ou imobilizando-as com uma pancada na cabeça. Menos divertido mas bastante mais eficaz.

Mais do que os gráficos, Splinter Cell vale sobretudo pelo design de uma aventura que premeia a inteligência acima de tudo. Enigmas imaginativos, adversários tenazes, esses são os condimentos de um dos títulos mais interessantes dos últimos meses.

Jorge Vieira



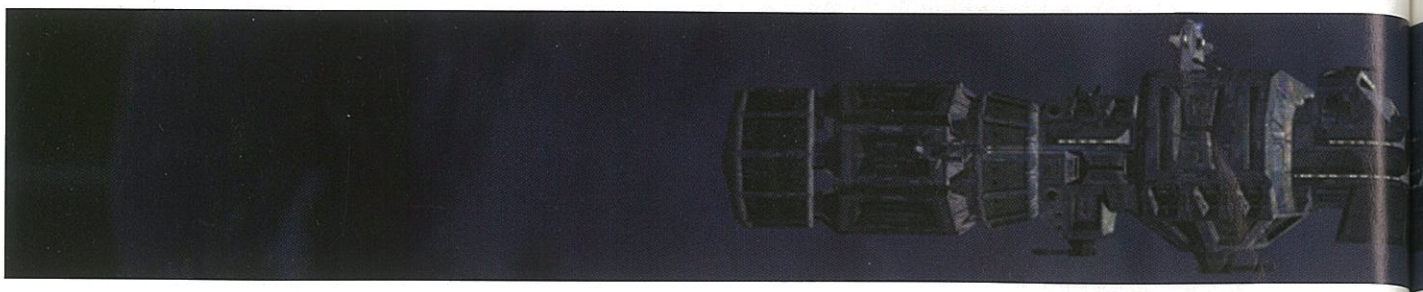


Sistema: PC

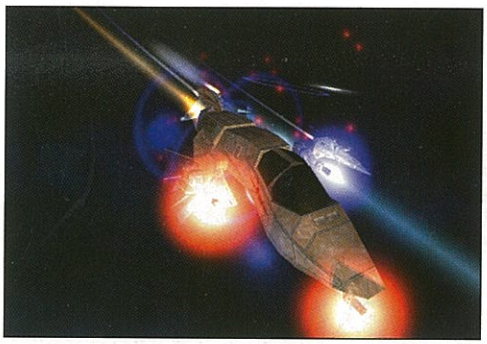
Género: Acção
Autor: Ubi Soft Montreal
Editora: Ubi Soft
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

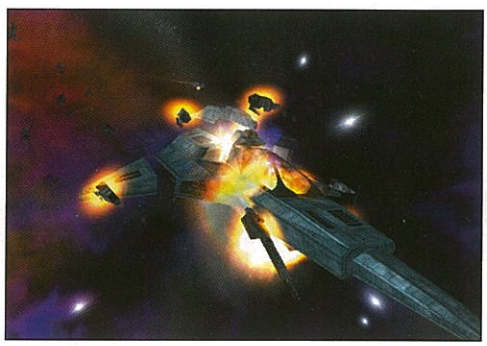
www.splintercell.com
www.bellaonline.com/gaming/w/spc/strategy_lib_spcwalk.html

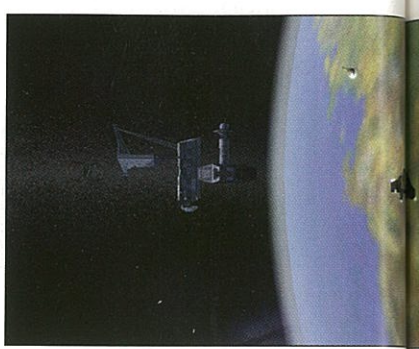
PREVISÃO
Fevereiro 2003

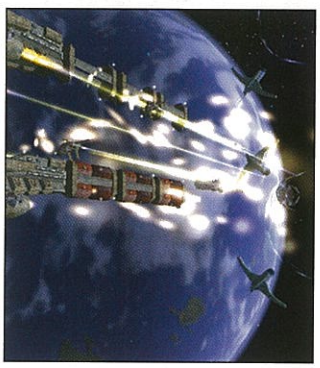


A MALDIÇÃO QUE









Sistema: PC

Género: Simulação
Autor: Digital Anvil
Editora: Microsoft
Distribuidora: Microsoft Portugal (Tel.: 21 440 92 00)

www.digitalanvil.com

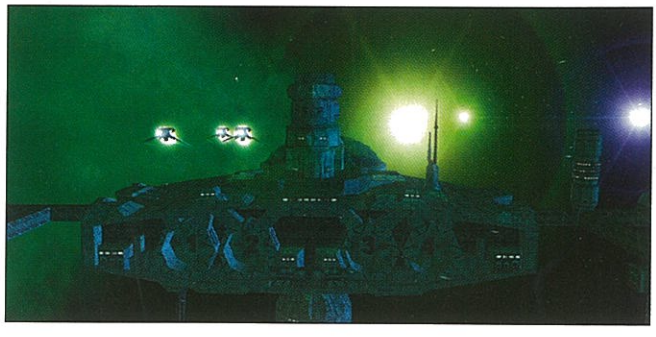
PREVISÃO
28 Março 2003

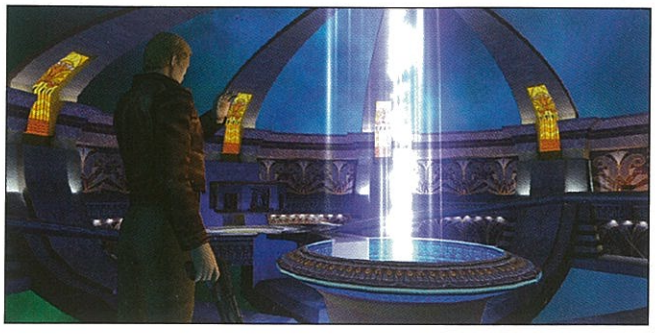
Antes de mais, devo confessar que sou fã (com toda a carga de fanatismo que a palavra comporta) da série **Wing Commander**, uma ópera espacial em que cada um dos cinco actos é uma obra-prima, e um admirador fervoroso de **Privateer** (e da sua máxima referência, **Elite**). Assim, é compreensível ter sido com incontida ansiedade que aguardei todos estes quase seis anos a chegada de Freelancer, a designada sequela daqueles jogos da agora extinta Origin.

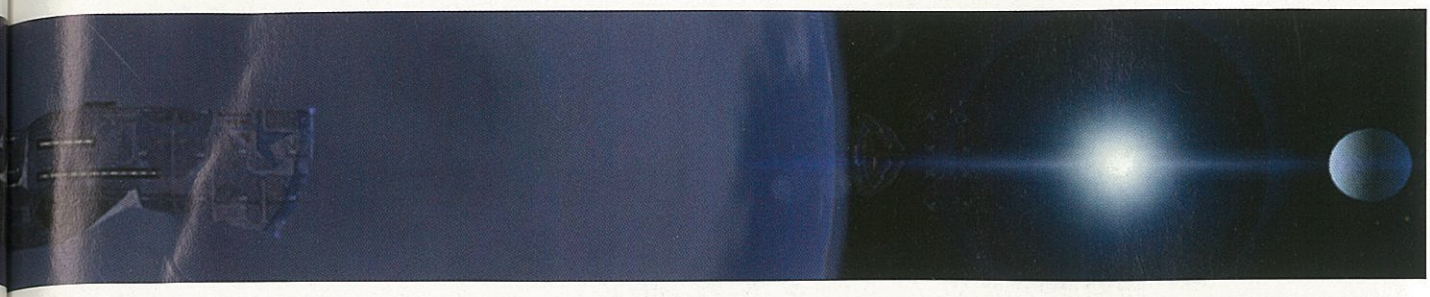
Foi uma ansiedade expectante, tendo em conta a elevada bitola pela qual se regem os jogos criados por Chris Roberts, criador da série Wing Commander, e uma ansiedade preocupada, tendo em conta as convulsões que sofreu todo o processo de produção de Freelancer – entre as diversas entradas e saídas de designers e responsáveis da autora Digital Anvil, o próprio Chris Roberts abandonou o projecto para perseguir uma carreira no cinema, deixando a obra órfã de pai e mãe. Antes, a Digital Anvil já tinha sido comprada pela Microsoft, encontrando-se a produzir títulos exclusivos para a Xbox (entre os quais **Brute Force**).

Freelancer parecia ser uma obra amaldiçoada, mas, agora que temos uma versão quase final em mãos, percebemos que todos os problemas e sucessivos adiamentos não foram totalmente prejudiciais. Os anos em que o jogo esteve a ser "cozinhado" permitiu aos vários designers que o herdaram criar um universo provavelmente muito mais vasto e rico do que inicialmente teriam em mente. Confesso que não joguei ao recente **Earth & Beyond**, um título do género exclusivamente online, mas se tiver a dimensão que este Freelancer parece atingir, já se pode dar por satisfeito. Várias horas não foram suficientes para mais do que aflorarmos apenas uma partícula cósmica de Freelancer, uma área que comporta para cima de 100 sistemas disputados por mais de 50 facções e subfacções. E não se julgue que o espaço intergaláctico de Freelancer está dividido por "níveis" ou zonas sem comunicação entre si: garante a Digital Anvil que é possível voar continuamente de uma ponta a outra, se bem que o racional seja obviamente recorrer aos saltos no hiperespaço.

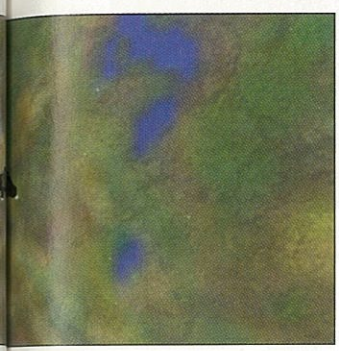
No meio de tudo isto, vários acontecimentos políticos e económicos concorrem pela atenção do jogador. O problema é que tudo é demasiado confuso. Supomos que o jogador será inserido no contexto dos acontecimentos através do manual que acompanhará o produto final, mas como o mesmo não foi disponibilizado com a versão beta, a maioria

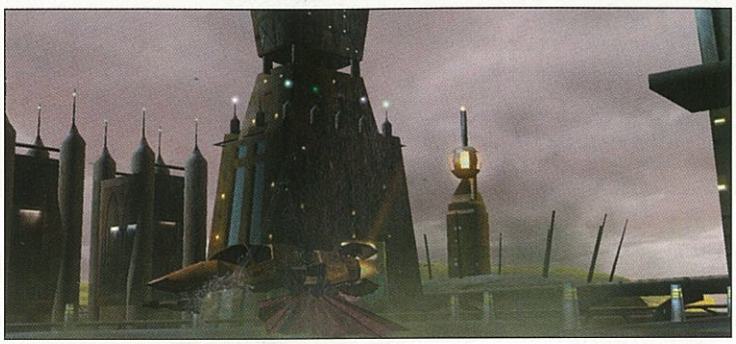






VEIO DO ESPAÇO





dos eventos e intrigas passou-nos ao lado, já que muito pouco é explicado nas sequências cinematográficas de introdução. Ocorrem-nos duas medidas que poderiam remediar o problema: legendagem (inexistente, mesmo em inglês) e entradas no texto com hiperligação, como num texto da World Wide Web, para uma espécie de enciclopédia que poderia ser construída dentro do próprio jogo, com referências às personalidades, facções, planetas e tecnologias existentes. Há um diário de bordo que vai explicando toda a aventura, mas não adianta muito só descobrir o que se passa durante uma missão após esta ter terminado...

Um dos aspectos mais fascinantes de Freelancer é o livre-arbítrio e correspondente falta de linearidade. Há um fio narrativo com um princípio e um fim, certamente, mas nada impede o jogador de o percorrer das mais variadas formas. Cada decisão pode ter consequências drásticas na reputação (um conceito fundamental no jogo) junto das diversas facções e ideologias, criando zonas onde é considerado aliado, neutro ou inimigo – o que, naturalmente, gera reacções diferentes de quem por lá voa.

Ainda mais do que em Privateer, Freelancer possibilita optar por diversas carreiras – polícia, pirata, comerciante, caçador de prémios ou explorador – e nenhuma delas é mutuamente exclusiva. A evolução do jogador, como num RPG, processa-se por níveis de experiência, que lhe dão acesso a missões mais complexas, naves mais poderosas e equipamento mais sofisticado.

Surpreendente, tendo em conta os anos que já conta o processo de produção, é o motor gráfico, um prodígio de efeitos especiais ao nível de um **Homeworld**. Mas o mais polémico vai ser mesmo o sistema de controlo das naves, que o aproxima mais de um First Person Shooter do que de um simulador – a sensação de se estar a pilotar uma máquina num ambiente sem gravidade é quase nula. Os puristas podem não gostar, mas a recompensa é um ritmo de jogo fluido, muito directo ao assunto e repleto de situações de combate absolutamente frenéticas, tudo ao som de uma banda sonora que faz lembrar os ambientes enigmáticos de um Angelo Badalamenti.

Ficou ainda por explorar o suporte para múltiplos jogadores de um jogo que reclama muito mais do que algumas semanas para nos apercebermos de todo o seu potencial.

Está previsto que Freelancer aterre por cá em Março. Esperemos que o voo não seja novamente adiado.

Nelson Calvinho

Galáxias Unidas da América

O espaço de jogo está longe de ser um vácuo. A teia de sistemas políticos, económicos, financeiros e até antropológicos é suficientemente vasta para deixar o jogador literalmente siderado.

A versão beta que estamos a testar abandona o jogador num cenário análogo ao que se vive presentemente nos dias do pós-11 de Setembro: uma estação espacial, Freeport 7, foi destruída por terroristas e o tempo é de temor e desconfiança em relação aos sistemas de segurança. O emblema da Aliança que domina o panorama político é mesmo um arremedo da bandeira dos Estados Unidos, a sugerir que o belicoso país de Bush assumirá proporções cósmicas daqui a uns séculos...

N.C.

Se Earth & Beyond tiver a dimensão que este Freelancer parece atingir, já se pode dar por satisfeito. Várias horas não foram suficientes para mais do que aflorarmos apenas uma partícula cósmica deste jogo que comporta para cima de 100 sistemas disputados por mais de 50 facções e subfacções.

UM REGRESSO MUITO

Passei meses a jogar o primeiro Rayman na, já extinta, Sega Saturn e o boneco das luvas brancas tornou-se num dos meus heróis de jogos de plataformas preferidos. O facto de ele não aparecer ano após ano numa nova sequela ajudou a manter acesa a chama e foi com grande alegria que recebi os discos com as versões beta de PS2 e PC de Rayman 3.

Em Portugal, o fenómeno passou um pouco despercebido, mas a charmosa personagem francesa, criada por Michel Ancel, não tem parado desde a sua primeira aparição, tendo emprestado o seu nome a inúmeros títulos didácticos.

No entanto, em jogos propriamente ditos, a gestão da sua imagem foi cuidadosa. Passaram-se longos meses entre a primeira e a segunda aventura e os pedidos dos fãs foram tantos que, quando surgiu a moda dos jogos para múltiplos jogadores de arena, surgiu um oportuno **Rayman M**, só para matar saudades.

Mas é de uma nova aventura em plataformas que todos têm estado à espera. Uma aventura que, embora mantendo os elementos que popularizaram o herói francês, se revela inovadora e totalmente irresistível. Os padrões de exigência são elevados – culpa da Ubi Soft, que nos habituou mal – e, por isso, é ainda mais difícil agradar aos jogadores. Depois de **Rayman 2** se ter revelado tão bom ou melhor do que o primeiro (para não mencionar a espectacular transição que fez do 2D para o 3D, adaptando-se a um novo mundo e outras regras, que tornam tudo muito mais complexo), estamos à espera que Rayman 3 supere ambos.

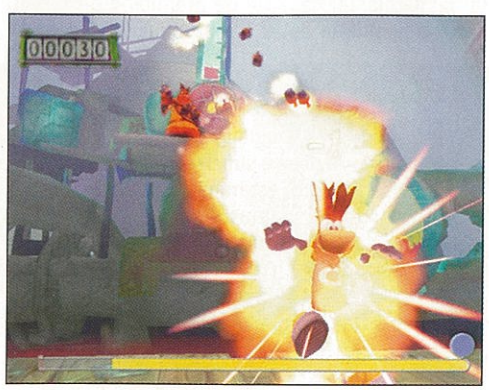
O primeiro encontro com Rayman 3: Hoodlum Havoc foi vivido com grande expectativa e nervosismo. Há sempre algum medo e hesitação naqueles segundos depois do ecrã de menu e o início do jogo. Principalmente, quando se trata de um dos meus heróis preferidos... Senti este tipo de sensação tantas vezes antes, mas desta vez é diferente. Tanta coisa aconteceu desde Rayman 2 que tenho um certo receio que, na tentativa de modernizar o jogo, a Ubi Soft tenha perdido o "espírito" que caracteriza a série. Há outro factor perturbante, que se prende com o facto de o "pai" de Rayman, Michel Ancel, não ter supervisionado pessoalmente o projecto (devido a estar ocupado na produção de outro jo-

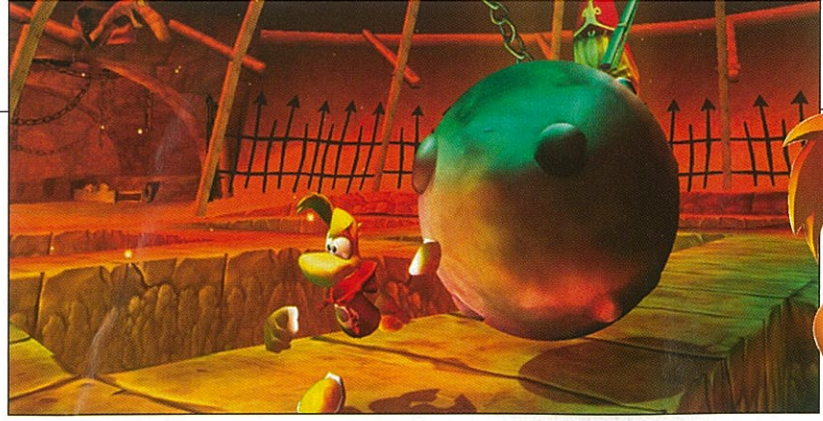
Sistema: PC/PlayStation 2

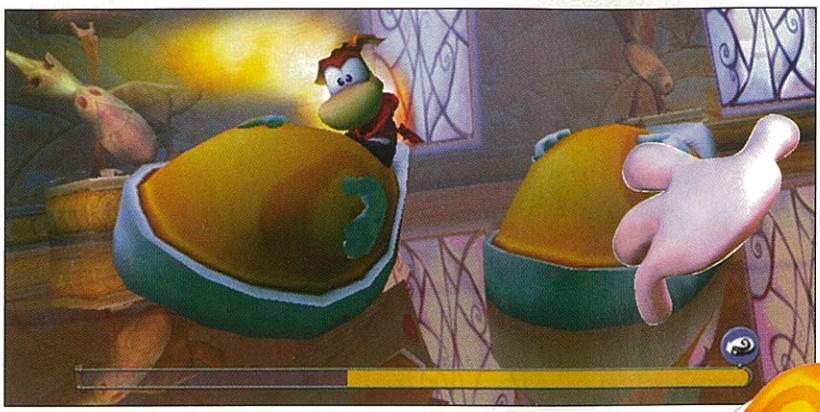
Género: Acção
Autor: Ubi Soft
Editora: Ubi Soft
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

www.ubisoft.com
www.raymanzone.com

PREVISÃO
7 Março 2003







ESPERADO

go), tendo entregue a direcção nas mãos de Ahmed Boukhelifa. Mas é melhor afastar todos estes pensamentos da cabeça e carregar no botão para começar a jogar.

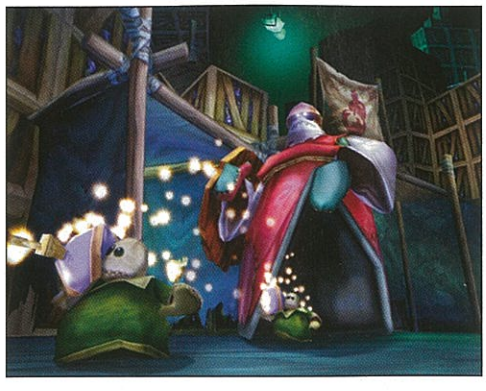
Ambas as versões, PC e PS2, são idênticas e o jogo será também editado para a Xbox e a GameCube. Tratando-se um típico jogo de plataformas, concebido para o mercado de consolas, recomenda-se a utilização de um joypad bastante ergonómico para o jogar no PC (heróis saltitões e teclas de cursor, simplesmente, não combinam).

Todos os que conhecem Rayman de longa data, devem lembrar-se dos Lums, adoráveis pontinhos brilhantes, carregados de boas energias. Como habitualmente, tudo corria lindamente até que algo improvável aconteceu. Ao testemunhar um acontecimento tenebroso, um pequeno Lum encarnado entra em choque e transforma-se numa criatura estranha e obscura, que rapidamente infecta todos os Lums em seu redor. É assim que nasce o exército dos Lums da escuridão, ou se preferirem, os Hoodlums. É preciso derrotá-los, antes que a sua energia negativa se espalhe por todo o mundo, e só há um herói à altura dessa tarefa: o magnífico, artístico e supercheio de estilo... Rayman, o homem dos punhos voadores. Foi uma introdução e peras, tal como uma personalidade desta categoria merece.

Ao longo de 40 níveis, que se dividem por dez mundos fantásticos, Rayman vai demonstrar porque razão se tornou tão popular e vai revelar aquilo que aprendeu durante as suas últimas férias. Aqui está alguém que não dorme à sombra da bananeira. Este menino (e toda a equipa por trás dele) estudou bastante para aperfeiçoar novas técnicas de combate e possui cinco novíssimos poderes. A diversidade está garantida pelas mais variadas experiências (incluindo, pasmem, uma sequência de First Person Shooter) e o grau de exigência do jogo continua a não ser para brincadeiras. Rayman nunca foi para todos e é mesmo por isso que a sua qualidade se mantém tão acima da média. Agradeço à Ubi o respeito que demonstra pelo seu herói mascote e por todos os seus fãs. Estou deliciada com o que vi e ansiosa por ter acesso à versão final para vos poder contar tudinho e ter a certeza absoluta que este é um jogo a recomendar.

Erica Cunha e Alves

O primeiro encontro com Rayman 3 foi vivido com grande expectativa e nervosismo. Há sempre algum medo e hesitação naqueles segundos depois do ecrã de menu e o início do jogo. Sobretudo, quando se trata de um dos meus heróis preferidos...



BRINCAR ÀS ESCONDIDAS

Um dos jogos na terceira pessoa pioneiros na adopção da fórmula da acção furtiva, Tenchu parece – caso se confirme na versão final as indicações dadas nesta versão beta muito avançada – chegar ao terceiro capítulo subjugado pelo peso dos cabelos brancos...

Com propostas como **Metal Gear Solid** no mercado e **Splinter Cell** também a caminho da PlayStation 2, estas novas aventuras ninja em terras do Japão e em tempos medievais parecem estar já um pouco ultrapassadas.

Como argumento para voltar à acção nas sombras, a nipónica K2 apresenta, acima de tudo, um modo para múltiplos jogadores (ainda que na PS2 isso signifique quase sempre... duas pessoas), em formato cooperativo ou competitivo – neste caso, a vitória não depende tanto da eliminação física do outro jogador como da realização dos objectivos, que podem ir de escoltas a furto de documentos ou ao assassínio. Infelizmente, a K2 anuncia apenas seis níveis, o que deverá condenar esta experiência em termos de longevidade.

Comum ao modo de jogo a solo e ao modo para múltiplos jogadores é um sistema de combate mais refinado, dotado de ainda mais combinações de ataques e movimentos furtivos, saltos, armas e equipamento.

Rikimaru e Ayama regressam à PlayStation 2, mas são acompanhados por uma nova personagem. O novato chama-se Tesshu e à profissão de médico, que exerce durante o dia, junta outra, nocturna e mais perigosa: a de assassino a soldo. Mas atenção que Tesshu só vende os seus serviços às causas justas...

Uma característica do segundo capítulo, e que esta terceira parte parece herdar, é o elevado nível de dificuldade, que funciona como um pau de dois bicos (ou, neste caso, como um sabre de dois gumes?): os jogadores hardcore mais dedicados poderão encará-lo como uma espécie de prenda num jogo que dá luta e promete longevidade considerável, dividido entre combates corpo-a-corpo complicados e o estudo das abordagens mais furtivas. Para os jogadores ocasionais, que procuram apenas algumas horas de boa disposição, a acentuada curva de dificuldade pode soar a mera falha de design. A questão é que uma boa parte dessa dificuldade deriva do controlo imperfeito da câmara. E o tutorial, nesta versão beta, resume-se a vídeos das personagens em acção, acompanhados por textos explicativos. A opção correcta é sempre fazer o jogador dar pequenos passos em situações reais de jogo – interactivas, portanto – em vez de o pôr a olhar pasmado para os vídeos como se de um quadro repleto de equações se tratasse.

Este e outros aspectos – como o motor gráfico sensaborão – podem ser melhorados até ao lançamento, e esperamos que assim seja, para contentamento dos fãs dos mercenários japoneses do século XIV.

Nelson Calvinho

Sistema: PlayStation 2

Género: Acção
Autor: K2
Editora: Activision
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

www.activision.com

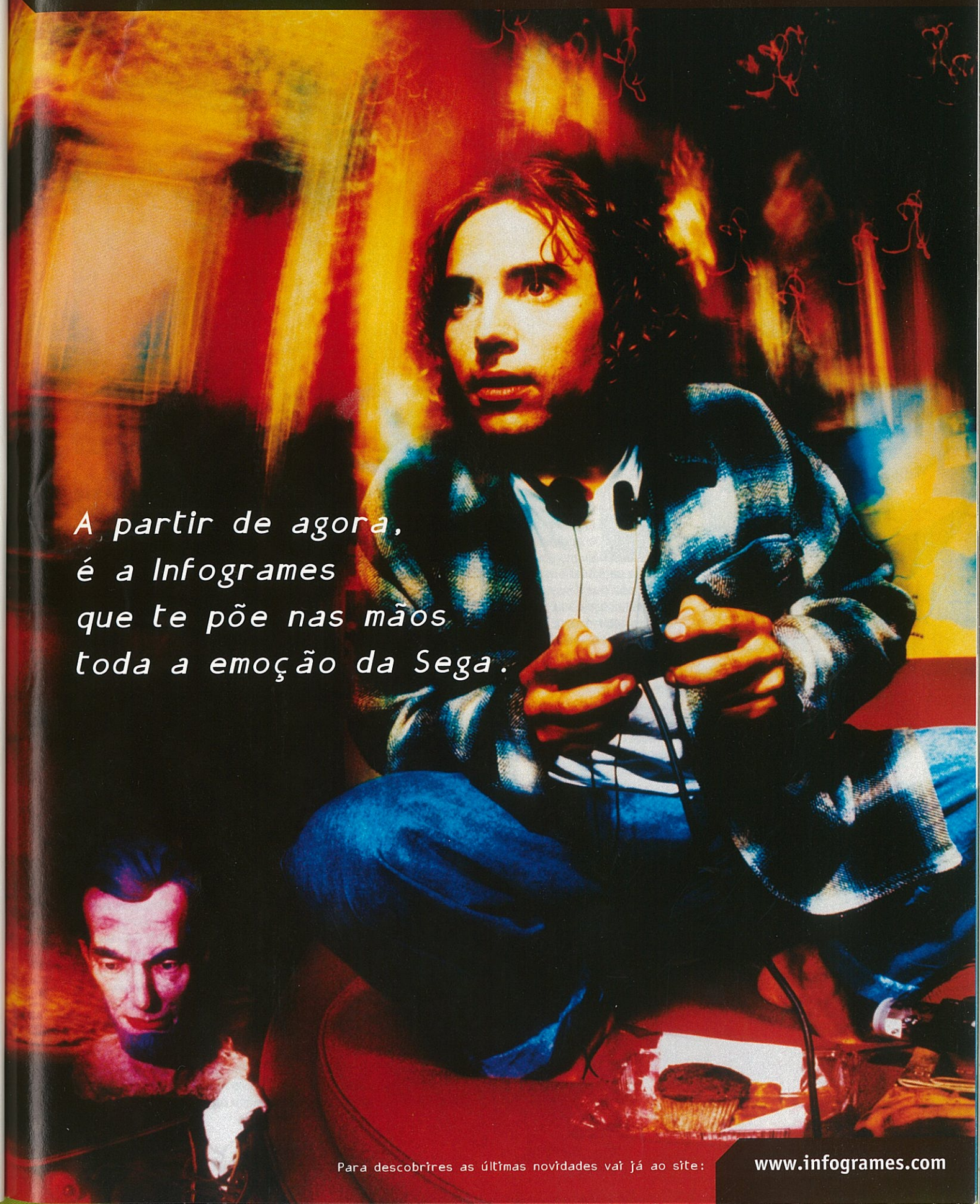
PREVISÃO
7 Março 2003

INFOGRAMES - Distribuidor oficial da emoção Sega

SEGA®
SEGA CORPORATION

Toda a emoção dos jogos Sega está agora mais disponível do que nunca
com a garantia da distribuição Infogrames.
Tudo para que sejas o primeiro a passar os níveis de adrenalina
a que os jogos Sega já te habituaram.

INFOGRAMES



Para descobrires as últimas novidades vai já ao site:

www.infogrames.com

HERÓIS MODERNOS

Fable é um ponto de viragem na carreira de um dos mais influentes designers da indústria: Peter Molyneux, o britânico que há 15 anos anda a querer ser deus nos videojogos, desce à terra para criar o seu primeiro jogo de aventura visto pelos olhos de um mortal. E é o primeiro grande projecto para a sua consola de adopção, a Xbox. Ao interpretar o papel de um jovem aspirante a herói, Molyneux faz descer o jogador dos Céus à Terra: abandona a perspectiva global que tudo permite conhecer, e coloca-o na pele de uma personagem cujo essencial recurso – e motivação – para avançar na narrativa é precisamente... conhecer. Explorar, aprender, lidar com outras personagens, evoluir. São as típicas acções de um role playing game (RPG). A empreitada vai ser realizada pela Big Blue Box, um estúdio satélite da Lionhead, mas a visão é de Peter Molyneux. Os seus jogos sempre estiveram sujeitos a alguns conceitos importantes: poder, destino, livre arbítrio, Bem e Mal. Mas se, em **Populous**, **Dungeon Keeper** ou **Black & White**, o objectivo é definir o destino de toda uma população, através de actos divinos, em Fable, pretende-se moldar o destino de um só indivíduo, através de dois esquemas: o de acção-consequência e o factor revolucionário, através do tempo.

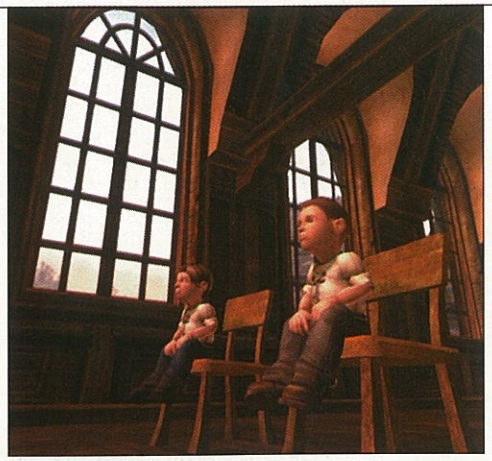
A personagem (homem ou mulher) controlada pelo jogador apresenta-se, no início da aventura, como uma criança à beira da adolescência, abandonada no reino mágico de Albion depois da sua família ter sido raptada. A ideia é que à passagem das horas da aventura corresponda um envelhecimento da personagem. Eventualmente, ela crescerá, os músculos ficarão mais fortes, surgem os primeiros indícios de barba, a pele escurece com a exposição ao sol... Mais tarde, despontam cabelos brancos, a barriga cresce e produzem-se as primeiras rugas. No fim do jogo, um aspirante a herói deu lugar a um aventureiro amadurecido e experiente.

Mas a forma como a personagem envelhece, isso já é da conta do jogador. Todas as suas acções – os inimigos que faz, a natureza que destrói, as pessoas que ajuda, aquilo que come, o que estuda, o exercício que pratica, os combates em que se envolve – reflectem-se em si próprio – e também no mundo que o rodeia, especialmente nas reacções que desperta nos outros (ver entrevista nas páginas seguintes).

Como num RPG, a personagem do jogador apresenta uma série de atributos relacionados com as suas aptidões físicas e mentais (força, destreza, inteligência, capacidade para combater, realizar magia, cavalgar, roubar, nadar, escalar e por aí fora), mas, se-

SITES RELACIONADOS

www.fablegame.com
www.lionhead.com
www.bigbluebox.com
http://planetxbox.com/projectego



O jogador apresenta-se, no início da aventura, como uma criança à beira da adolescência. Ela deverá crescer, os músculos ficarão mais fortes, surgem os primeiros indícios de barba, a pele escurece com a exposição ao sol... Depois, despontam os cabelos brancos e produzem-se as primeiras rugas. No fim do jogo, um aspirante a herói deu lugar a um aventureiro amadurecido e experiente.

gundo a Big Blue Box, pretende-se que, ao contrário de outros títulos do género, essas aptidões não sejam quantificadas. Na verdade, não haverá qualquer interface ou tabela com dados indicativos. Toda a informação é sugerida pelo físico e comportamento do herói: um guerreiro forte e com um gordo currículo de batalhas terá um corpo musculado e com a sua quota-parte de cicatrizes, um feiticeiro terá um ar mais introspectivo e frágil; um herói benévolo terá um aspecto simpático e cria empatia com a população de Albion, um outro mais maligno inspirará terror à sua passagem.

É óbvio que Fable é a consequência lógica das experiências ensaiadas em Black & White. As escolhas morais entre Bem e Mal, o livre-arbítrio, e o complexo sistema de Inteligência Artificial que gere todo o universo de jogo e possibilita que este reaja e se transforme mediante as decisões do jogador, já estavam presentes naquela que foi a primeira obra de Peter Molyneux, na Lionhead. Só que aqui a acção está mais focada: interessa mais o que o jogador faz de si do que a sua influência sobre os outros.

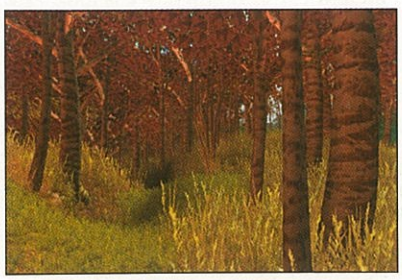
Por outro lado, a competição é mais evidente e apertada. Há outras pessoas em Albion, outros jovens que partilham o mesmo sonho do jogador: ser o maior herói do mundo. Quem for mais ousado, quem ultrapassar as tarefas mais ousadas e épicas, será mais recompensado com glória e fortuna. Para simbolizar esta disputa, Fable vai incluir uma espécie de ranking, que o jogador poderá consultar para saber como está posicionado em relação à concorrência (ver entrevista). O primeiro pensamento que nos surge é: "uau, Fable seria um fantástico RPG online!" Imagine-se, dezenas ou centenas de jogadores a competir pelo título de Maior Herói de Albion nos servidores do Xbox Live. Infelizmente, a definição do serviço online da Microsoft ficou decidida já a produção de Fable ia numa fase avançada. Aventuras, aqui, só a solo. Online? Talvez numa sequela...

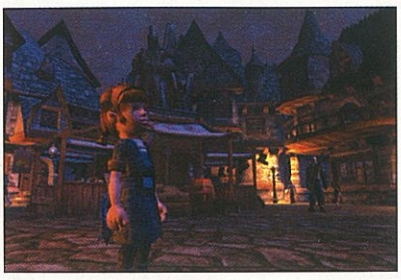
Para compensar, está prevista a possibilidade de forjar alianças com personagens controladas pelo jogo (NPCs), partilhando com elas informação e recursos. Outros NPCs estarão lá só para serem espoliados, torturados ou ajudados. O jogador decide, e os caminhos a percorrer são basicamente infinitos.

Tudo decorre num mundo que os autores prometem ser gigantesco, com vida própria (cidades, ruínas, cavernas, montanhas, florestas, culturas diversas, condições meteorológicas dinâmicas, criaturas exóticas, comércio, casamentos, rumores e intrigas), perigoso e belo. E quanto a este último aspecto, pelo que já pudemos apreciar, não haverá grandes dúvidas: o motor gráfico faz lembrar o de **Dead Or Alive 3**, mas aqui a liberdade de movimentos é total.

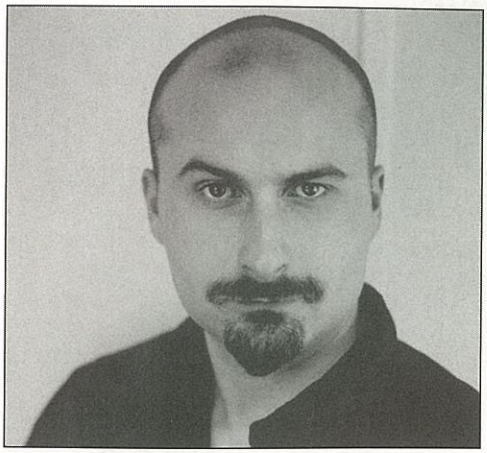
Uma espécie de conto de fadas sobre o envelhecimento e sobre opções morais – enfim, sobre a vida –, Fable coloca, como sempre nos jogos de Peter Molyneux, uma grande questão: "quem vou ser?". A resposta, de cada jogador, será dada a partir do final de 2003. Só na Xbox.

Nelson Calvinho





FÁBULA SOBRE



Se levar demasiado tempo a terminar certas missões, outro herói pode terminá-la antes do jogador e ficar com todos os louros e glória. A única coisa mais deprimente que ser totalmente ignorado por uma aldeia inteira porque não se fez nada de interessante recentemente é ter outro herói a receber toda a adulação.

Num artigo exclusivo para a Mega Score, o fundador da Big Blue Box e um dos pais de Fable, Simon Carter, responde a algumas das questões mais pertinentes, numa entrevista marcada pelo espanto.

Mega Score (MS): Fable baseia-se num conceito revolucionário. Pode explicar-nos especificamente qual é o centro de interesse do jogo?

Simon Carter (SC): Fable tem uma série de centros de interesse chave. Acima de tudo, quisemos dar aos jogadores uma hipótese real de se exprimirem como pessoas num jogo de role play. Assim sendo, esforçámo-nos imenso para dar ao jogador a possibilidade de se vestir como quiser, de criar o seu próprio penteado, e de mudar a aparência física do herói de acordo com o seu estilo de jogo.

Além disto, quisemos que as pessoas tivessem a hipótese de influenciar o mundo. Demasiadas vezes em jogos de role play tem-se a sensação de se estar num mundo estático, imutável, onde toda a gente existe apenas para dar uma pepita de informação narrativa. Quisemos que o nosso mundo reagisse correctamente às actividades e actos heróicos do jogador: as pessoas vão temê-lo se for mau e perverso, vaiá-lo se for um trapalhão, celebrar em sua honra se gostarem de si e rir se tentar terminar todo o jogo vestindo apenas umas ceroulas.

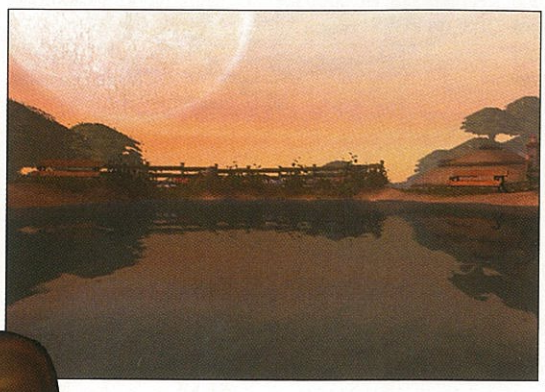
A tudo isto, junta-se ainda uma grande história e a possibilidade de explorar um gigantesco mundo de conto de fadas, usando uma enorme variedade de armas, habilidades mágicas e acção furtiva.

MS: Em Fable há algo de muito inovador na personagem do jogador: envelhece. Qual será a "expectativa de vida" que terá em termos de horas de jogo?

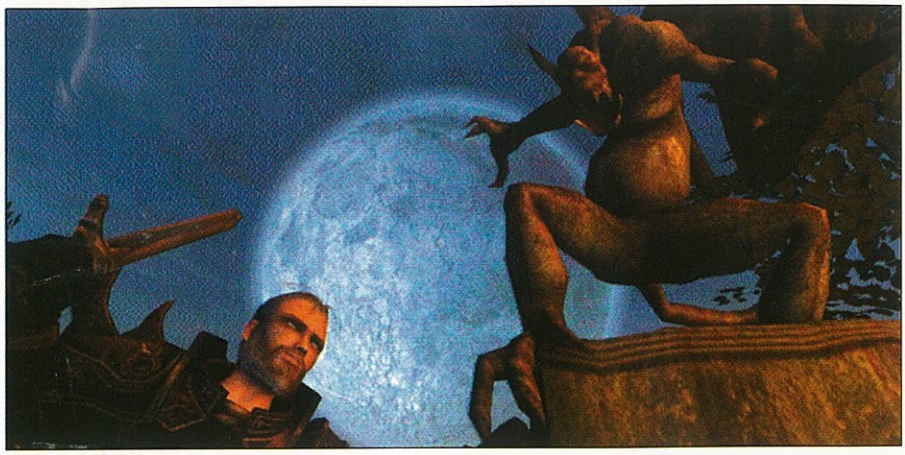
SC: Isso é ainda um segredo: o desafio foi assegurar que o jogador amadurece e muda, sem ficar "demasiado" velho. O nosso limite máximo é "Clint Eastwood quando ainda era cool".

MS: No evento XO2, em Sevilha, Peter Molyneux disse-nos que a liberdade absoluta de movimentos e decisão pode ser aborrecida para o jogador. Como planeiam equilibrar o desejo de criar o mundo de aventuras perfeito (liberdade total) com a necessidade de criar uma estrutura de objectivos e recompensas que mantenha o jogo focado?

SC: O nosso objectivo é dar ao jogador um mundo em que pode fazer quase tudo o que quiser e onde, se assim o desejar, pode apenas "ser". A ideia é assegurar que qualquer viagem que o herói faça se torne uma aventura ela própria, para que o jogador sinta sempre que está a desempenhar o papel de herói (ou vilão). Além disto, queremos ter a certeza de que, em qualquer momento, o jogador sabe o que tem de fazer de seguida para fazer avançar a história. No entanto, se quiser ignorar a história por momentos e apenas andar por ali a jogar, pode fazê-lo.



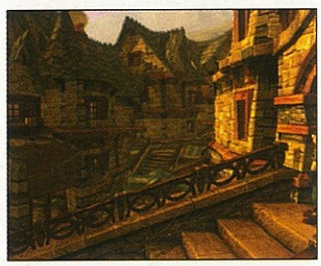
A VIDA



MS: Populous, Dungeon Keeper, Black & White... **Os jogos apadrinhados ou criados por Peter Molyneux são sobre ser deus. Em Fable, o jogador é apenas uma pessoa com a ambição de ser o maior herói do mundo: estamos a olhar para o outro lado da mesma moeda? Como é que vão lidar com isto a nível formal?**
SC: Não é sequer o outro lado da mesma moeda: na verdade, é o mesmo lado. Os god games oferecem um mundo, e vários poderes para poder brincar com esse mundo e com as pessoas nele. Num god game, faz-se tudo isto de um ponto de vista afastado, de "jogo de tabuleiro". Em Fable, estamos a tentar fazer algo muito similar, mas num plano muito mais aproximado, de uma forma muito mais detalhada. Em Fable, o jogador está a lidar com pessoas que têm as suas próprias personalidades, que lhe respondem directamente a um nível pessoal. Ver pessoas no mundo a reagir aos seus poderes como heróis é algo que esperamos venha a dar um enorme gozo aos jogadores.

MS: Como é que vão gerir a competição entre os jogadores e os outros aspirantes a heróis (controlados pelo jogo)?
SC: Os outros heróis do jogo acrescentam um elemento competitivo. O mundo de Fable está dotado de "Centros de Heróis", onde os heróis podem ir para encontrar missões disponíveis. O jogador vai também poder saber como é que a sua personagem está cotada em relação aos outros heróis, consultando um quadro classificativo e também avaliando as reacções das pessoas no mundo, que vão celebrar o seu herói favorito. Se levar demasiado tempo a terminar certas missões, outro herói pode terminá-la antes do jogador e ficar com todos os louros e glória. A única coisa mais deprimente que ser totalmente ignorado por uma aldeia inteira porque não se fez nada de interessante recentemente é ter outro herói a receber toda a adulação.

MS: Fable vai ser um jogo em constante metamorfose, determinado por cada uma das decisões tomadas pelo jogador. Como é que se vai processar a interacção com as personagens do jogo, especialmente a nível de diálogos?
SC: A linha narrativa central de Fable é estática, e a maior parte do diálogo do jogo está relacionada com a história. No entanto, para além disso, toda a gente no jogo tem algo para dizer ao jogador, dependendo de como progride na trama. Isto vai resultar em vários diálogos, mas a maior parte deles serão curtos – Fable não é um jogo sobre conversação prolongada.



MS: Porque fazer um exclusivo Xbox? Que mais-valia pode oferecer a consola? E que limitações.
SC: Muito simplesmente, Fable é desenhado para ser jogado numa consola, e nenhuma outra consola é suficientemente poderosa para estar à sua altura. Uma das características chave de Fable é a riqueza dos cenários e, para isso, o disco rígido da Xbox é de valor inestimável.

MS: A Big Blue Box é um estúdio satélite da Lionhead. Que tipo de relacionamento têm com Peter Molyneux e restante equipa da Lionhead em relação ao processo criativo de Fable?
SC: Todos trabalhámos com as pessoas da Lionhead no passado, em outros jogos. Eu próprio e o Dene Carter trabalhámos muito de perto com o Peter em Dungeon Keeper, durante vários anos, e juntos desenvolvemos uma excelente relação de trabalho. Toda a gente na Lionhead tem uma enorme experiência com jogos, e todos respeitam as opiniões de todos. É extremamente útil ter pessoas em quem se confia e que são capazes de olhar para o nosso jogo objectivamente e fazer sugestões positivas.

- Três civilizações, combates em 3D e mais de 40 tipos de naves de guerra.
- Jogabilidade inovadora que inclui uma árvore tecnológica gigantesca (200 invenções), sistema de espionagem, gestão de heróis e complexos modos de batalha.
- Vários modos de jogo individual ou multijogador: campanha, cenários, escaramuça, campanha cooperativa...
- Motor de jogo de última geração que utiliza a mais recente tecnologia e que oferece um maior realismo.
- Até 8 jogadores em Rede Local ou na Internet.

wanadoo

DIGITAL REALITY

POWERED BY gamespy

© 2002 Wanadoo Edition. © 2002-2003 Digital Reality. Editado por Wanadoo Edition. Desenvolvido por Digital Reality. Digital Reality e o logótipo Digital Reality são marcas comerciais da Digital Reality.

Rua da Restauração, 365 • 4099-023 PORTO - Portugal
Tel.: 22 608 83 12 • Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt • Internet: www.playgames.pt

Em 2104, a Humanidade está envolvida numa guerra fratricida entre a população da Terra e de Marte.
Após meses de violentas batalhas espaciais e muitas baixas, ambos os lados vêem-se obrigados a unir-se e a formar as Legions of Iron para combater uma nova ameaça inimiga.

Dos criadores do êxito mundial Imperium Galactica I e II.

PlayGames®

UM LADRÃO COM ESTILO

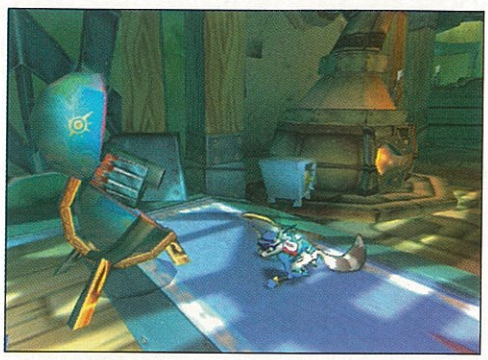
Sly só rouba outros ladrões, pois considera que roubar gente comum não só não é honrado como não é um desafio à sua altura. Trata-se portanto, de um ladrão simpático e educado, que vai conquistar a simpatia de todos os que tiverem o prazer de o conhecer. E já mencionei que ele tem estilo?

Guaxinins: criaturas peritas na arte de furtar. Sly provém de uma longa linhagem de ladrões profissionais. A família Cooper especializou-se no ramo, tendo obtido a distinção de Mestres Ladrões. Passado de geração em geração, o Thievius Raccoonus detém todos os segredos dos Cooper e é uma peça valiosa para qualquer ladrão que se preze.

Por isso mesmo, um gang conhecido como Fiendish Five (FF) assaltou a casa da família Cooper, matou o pai de Sly e roubou o precioso livro. O jovem guaxinim foi forçado a crescer num orfanato, mas a sua vida não foi muito triste pois ele ganhou dois grandes amigos, Bentley e Murray, que até hoje permanecem seus aliados na luta contra... não, é ao contrário... na luta a favor do crime. No entanto, sendo um ladrão com charme, Sly só rouba outros ladrões, pois considera que roubar gente comum não só não é honrado como não é um desafio à sua altura. Trata-se portanto, de um ladrão simpático e educado, que vai conquistar a simpatia de todos os que tiverem o prazer de o conhecer. E já mencionei que ele tem estilo?

Além de fantasticamente desenhado – Sly fica um espanto com aquela mascarilha negra, que lhe dá um ar misterioso –, ele possui um sentido de humor muito próprio, é super cool e desloca-se com uma fluidez invejável, sendo capaz de executar todo o tipo de tarefas sem nunca perder a pose, graças a um excelente trabalho de animação. Bentley, a tartaruga pitosga, é o cérebro do grupo, e Murray, o hipopótamo gordo, é o motorista da Carrinha de Fuga – hmm, não sei porque me lembrei agora da Mistery Van... até porque não tem nada a ver, porque por mais engraçado que Scooby-Doo seja, nem Sly tem semelhanças com ele enquanto personagem, nem os jogos têm nada a ver. No entanto, há alusões óbvias a **Metal Gear Solid**, algumas flagrantes, como as comunicações entre Sly e Bentley, e outras mais discretas, como é o caso dos movimentos furtivos. No fundo, um ladrão com classe está ao nível de um bom agente secreto.

A missão de Sly, ao longo dos 35 níveis que compõem esta aventura, é vingar a morte de seu pai e recuperar o Thievius Raccoonus, cujas páginas os FF rasgaram e dividiram entre si. Algumas das páginas também podem ser encontradas dentro de cofres, situados algures nos níveis, e ensinam golpes especiais ou contam histórias sobre a vida e obra dos Cooper. Para abrir estes cofres, é necessário apanhar um certo número de garrafas com pistas, para que Bentley as possa analisar e descobrir a combinação. As garrafas são apenas um dos items a recolher, sendo o outro as obrigatórias moedas, que além de conduzirem o jogador ao longo do nível, servem, literalmente, para comprar a vida de Sly (100 moedas dão uma vida



Sistema: PlayStation 2

Género: Acção
Autor: Sucker Punch
Editora: Sony
Distribuidora: Lusomundo
[Tel.: 707 232 310]

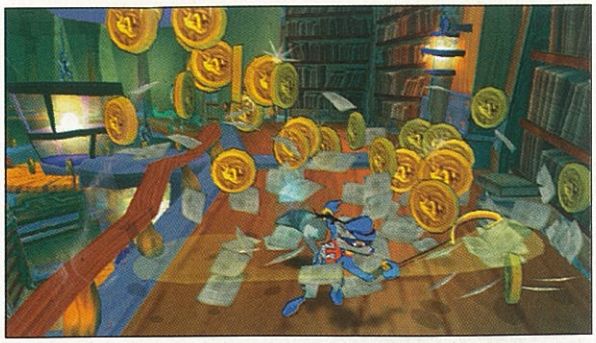
www.scee.com
www.suckerpunch.com

Lindo, excelente; jogabilidade intuitiva.

Os níveis podiam ser um pouco maiores.

CLASSIFICAÇÃO

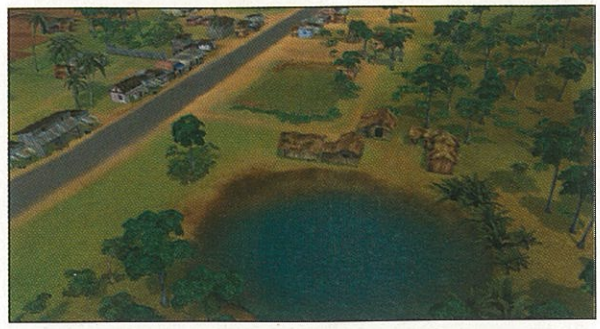
★★★★★



extra). Ocasionalmente, surgem ainda ferraduras, que funcionam como amuletos de boa sorte, e ícones com a mascarilha de Sly (idênticas às que ele deixa nos locais que assalta), que dão igualmente uma vida de bónus. Existem, portanto, mais do que razões para explorar exaustivamente os cenários e, frequentemente, será necessário voltar atrás, depois de ganhar uma nova habilidade, para apanhar itens que tinham escapado anteriormente.

Com um visual cartoon bem cuidado, que se estende dos contornos *cel shaded* das personagens a uma animação a rigor, Sly Raccoon surpreende com o seu design. As cenas que ocorrem de noite são iluminadas habilmente, combinando a luz do luar com a dos candeeiros para conseguir cenários com boa visibilidade, mantendo uma atmosfera misteriosa. Na calada da noite, os gatos podem ser pardos, mas os guaxinins não são, nem nenhuma das outras criaturas que povoa os mundos deste jogo. As personagens são todas elas muitíssimo bem desenhadas e algumas possuem características hilariantes. O design de cenários é fantástico, obedecendo ao tema que domina cada mundo, e sempre original. Só é pena que os níveis não sejam maiores, pois nesta época de jogos "enormes", Sly Raccoon fica a parecer um pouco acanhado.

Erica Cunha e Alves



JOGO DE PACIÊNCIA

Com **Vietcong** a caminho, a Monte Cristo antecipou-se nesta onda revivalista que recupera a guerra do Vietname para o mercado de jogos de computador.

Partilhando poucas semelhanças com o filme de Oliver Stone, Platoon coloca-nos na pele do recruta Martin Lionsdale, um dos milhares de soldados enviados para a frente de combate em solo vietnamita. Emboscadas, operações de infiltração e resgate de prisioneiros são algumas das missões que o herói tem pela frente ao comando de pelotões cuja dimensão e arsenal bélico vão aumentando à medida que a aventura se aproxima do final.

O conceito é interessante mas a Digital Reality deitou tudo a perder com alguns erros de palmatória. Primeiro, o comportamento das personagens é de uma imbecilidade atroz, com guerrilheiros vietnamitas que não sabem camuflar-se e soldados que não reagem mesmo se estiverem a chover balas de todos os lados! As missões desenrolam-se sempre da mesma forma (posição dos inimigos, eventos predefinidos...) e o *pathfinding* também revela algumas falhas por vezes letais quando se atravessa, por exemplo, um campo repleto de minas.

Apesar de tudo, Platoon consegue entreter-nos graças à interessante recriação da atmosfera vivida durante este conflito. Não fiquem é à espera de um novo **Commandos**...

Jorge Vieira

Sistema: PC

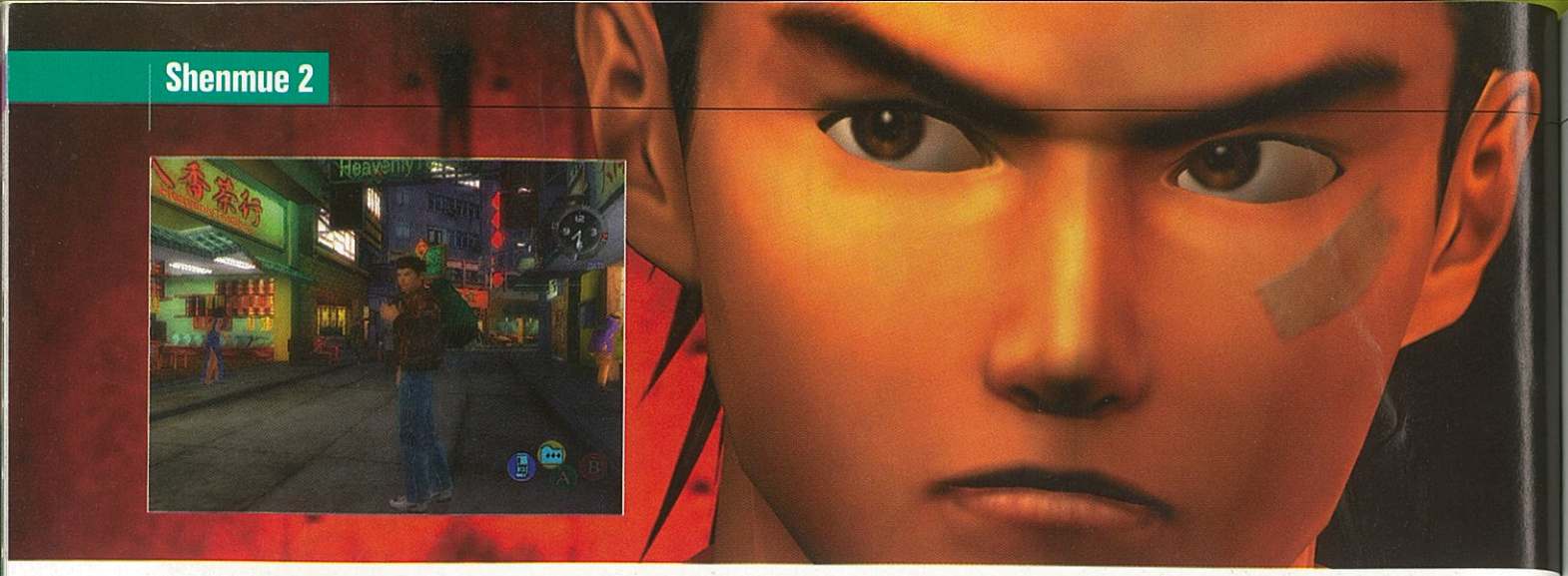
Género: Estratégia
Autor: Digital Reality
Editora: Monte Cristo
Distribuidora: Planeta DeAgostini Interactive
(hotlineplaneta@hotmail.com)

Atmosfera; importância do terreno nos combates; jogo em português.

Missões muito scriptadas; carregamento; personagens sem instinto de subsistir.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★



CASA DE FERREIRO, ESPETO DE PAU

Sistema: Xbox

Género: Aventura
Autor: AM2
Editora: Sega
Distribuidora: Inforjogos
(Tel.: 256 836 273)

www.sega-am2.co.jp/en/index.html
www.sega.com
www.shenmue.com/us/main.html

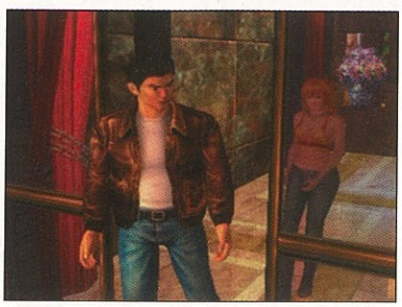
☺ Uma obra-prima, num género inexistente na Xbox.

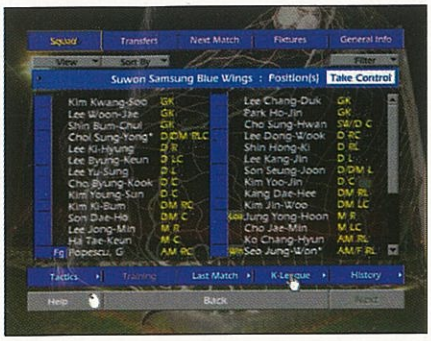
☹ Adaptação directa da Dreamcast; dobragens.

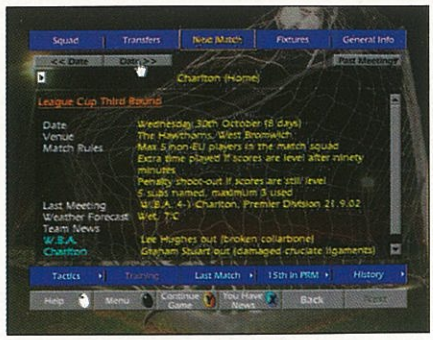
CLASSIFICAÇÃO
★★★★★

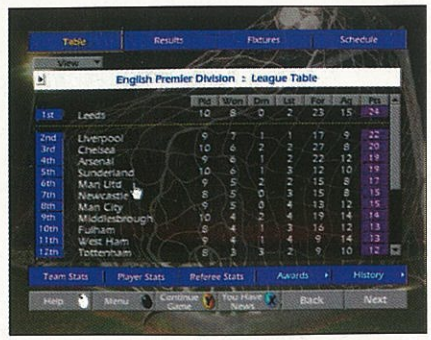
Começando pelo fim: foi com um misto de felicidade e desilusão que concluímos a observação de Shenmue 2 para a Xbox.
Quem quer que lhe tenha posto as mãos em cima na versão Dreamcast, sabe por experiência própria que este é um dos melhores títulos de aventura e, na verdade, uma das experiências mais interessantes no meio dos videojogos dos últimos anos. Por isso, e porque este género tem representação quase nula na consola da Microsoft, era um dos reforços mais esperados e importantes para a nova temporada. Infelizmente, a adaptação não vive à altura dos recursos tecnológicos que tinha à disposição.
Não está em causa a qualidade estética da obra: um ano depois, continua a ser uma das mais belas que uma consola já teve a honra de hospedar. A questão é que, dado o tempo que a AM2 teve disponível (quase um ano), esperava-se mais do que uma conversão directa para a nova plataforma. O *aliasing* (escadeamento dos objectos) e os absurdos tempos de acesso para descarregar informação para o jogo e outros pormenores são os exemplos mais evidentes da preguiça dos autores da adaptação. Outra falha que cai mal é a dobragem para o inglês. É curioso verificar que a crítica norte-americana, que tanto censurou o facto de a versão Dreamcast ter chegado do Japão na língua original, agora, chumba a opção da dobragem pela má qualidade das interpretações. E os europeus a ver passar navios...
Posto isto, Shenmue 2 conserva toda a vitalidade de uma aventura diferente, que lança âncora nos grandes clássicos do cinema de Hong-Kong dos anos 70. Quem viu algumas dessas obras, não vai sentir dificuldades em identificar referências na trama, nas personagens – especialmente no herói Ryo Hazuki, espécie de Bruce Lee japonês em incessante busca do assassino do seu pai – e nos ambientes. É impressionante o pormenor com que Hong-Kong foi reproduzida. A cidade literalmente fervilha com vida: as bancas de jogo, os vendilhões, os ladrões de rua, as máfias locais, todos vivem numa rotina com vida própria. E o jogador tem liberdade quase total para explorá-la e para pautar o ritmo e estilo de jogo a seu gosto.
Com uma história adulta e que motiva o jogador a desvendá-la até ao fim, Shenmue apresenta contudo vários "ses" que podem afastar algumas pessoas. Afinal, trata-se de uma sequela de um capítulo que não foi lançado para a Xbox (mas um DVD – para quem tem o respectivo kit –, com todas as sequências cinematográficas do primeiro capítulo, explica toda a história, em jeito de filme); o revolucionário sistema de controlo – que varia ora entre a perspectiva na primeira pessoa, ora na terceira pessoa – não é suficientemente intuitivo; e as sequências de combate (com um sistema adaptado de **Virtua Fighter**) podem não ser do agrado dos menos hábeis.
Ainda assim, uma aventura essencial para os possuidores de uma Xbox que apreciem as grandes aventuras.

Nelson Calvinho









VEDETA PREGUIÇOSA

Quem não gosta de futebol não aceita que Championship Manager seja um dos melhores títulos de sempre e um dos responsáveis por ajudar a tornar os videojogos cada vez mais populares.

Normalmente, refugiam-se no estereótipo intelectualmente preguiçoso de que esta é apenas uma enorme folha de cálculo. Esquecem-se de que a existência de interactividade lúdica não está limitada a exuberantes motores gráficos, e, mais importante, que os apreciadores da estratégia futebolística preferem imaginar (um verbo nobre na gramática dos videojogos) as suas partidas de futebol, acreditando que são sempre espectáculos entusiasmantes, a engolir a previsibilidade de partidas geradas graficamente pelo jogo.

Posto isto, há que reconhecer que esta segunda versão – exclusiva para a Xbox – é pouco mais do que apenas uma outra peça produzida pela linha de montagem da Sports Interactive. Se à edição **2001/02** foi atribuída, na edição 81 da Mega Score, o galardão Recomendado – pela excelência da adaptação, imaginada impossível, de uma gigantesca base de dados e de uma interface pouco amiga do formato consola –, a nova temporada apresenta argumentos insuficientes para convencer os jogadores a dizerem adeus a mais de 60 euros.

Questão obrigatória, a base de dados de equipas, futebolistas e técnicos foi actualizada, e às 26 ligas preexistentes foi acrescentada outra, a sul-coreana – certamente uma jogada a aproveitar a onda de euforia gerada na Coreia do Sul após o Mundial de Futebol de 2002 –, mas como as especificações técnicas da Xbox obrigam a optar por três ligas no máximo, o jogador vai ter de prescindir de campeonatos mais interessantes para fazer a viagem até ao Extremo Oriente.

Durante as partidas, foi acrescentada uma curiosidade: a marcação de um golo é "festejada" pelo jogo através da funcionalidade *force-feedback*, que faz o gamepad tremer efusivamente a cada novo tento. A piada esgota-se ao fim de duas ou três partidas, e o mais natural é que se opte por desligar a vibração.

Outra novidade é a actualização das regras da FIFA, como é caso da nova janela de negociações no mercado de transferências. Tudo o resto representa apenas a melhoria natural das opções e qualidades que já vinham de trás. Na verdade, as novidades têm mais a ver com a realidade do futebol do que com a criatividade dos autores.

Championship Manager continua a ser o rei incontestado no seu género, mas, na Xbox, é difícil ter a boa vontade suficiente para voltar a recomendá-lo. Quem tem um PC, não vai querer uma versão Xbox (especialmente com **Championship Manager 4** prestes a chegar); e quem já possui a versão 2001/02 para a consola da Microsoft, não vai encontrar aqui argumentos para novo investimento. Restam os outros, os que nunca experimentaram Championship Manager em qualquer plataforma, mas esses são talvez muito poucos para justificar esta redundante incursão da Sports Interactive.

Nelson Calvinho

Sistema: Xbox

Género: Estratégia
Autor: Sports Interactive
Editor: Eidos
Distribuidor: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

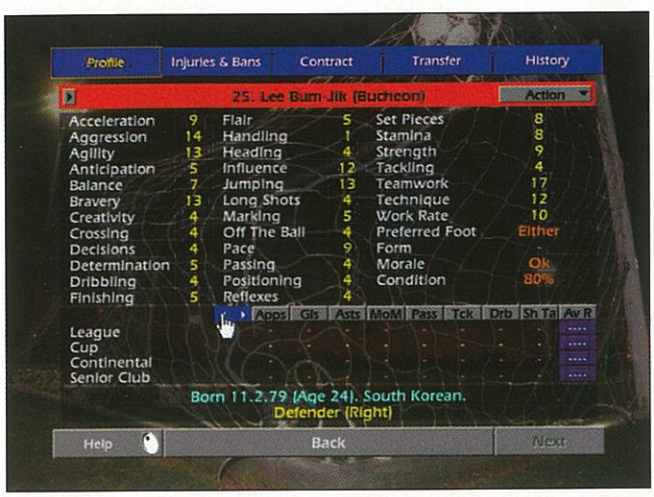
www.sigames.com
www.eidos.com

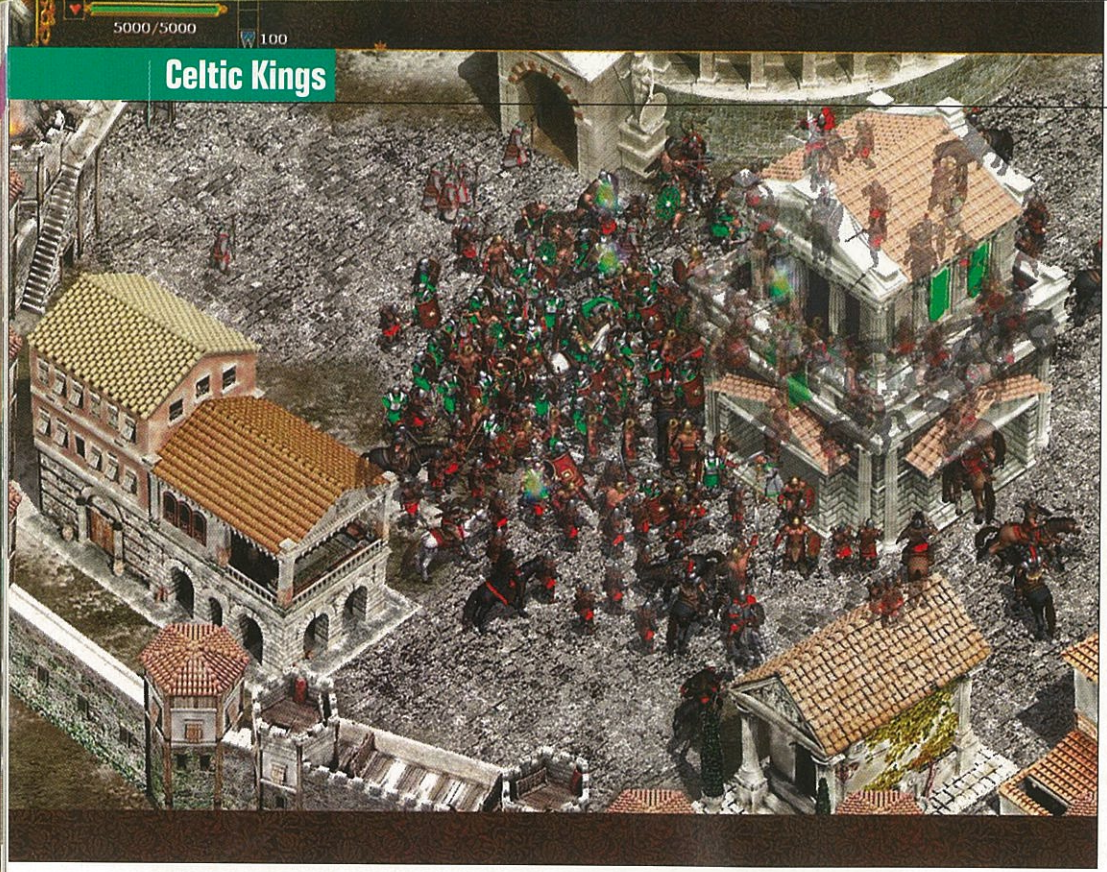
Actualização da base de dados; inclusão de liga sul-coreana; interface.

Muito poucas novidades para tanto dinheiro.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★





PRECISO DE MAIS

Sistema: PC

Género: Estratégia
Autor: Haemimont Games
Editora: Wanadoo
Distribuidora: PlayGames (22 608 83 20)

www.haemimontgames.com/celtickings/index.html

Dimensão dos mapas; uma boa empatia entre aventura, estratégia e RPG.

Dimensão dos mapas; frases das unidades.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

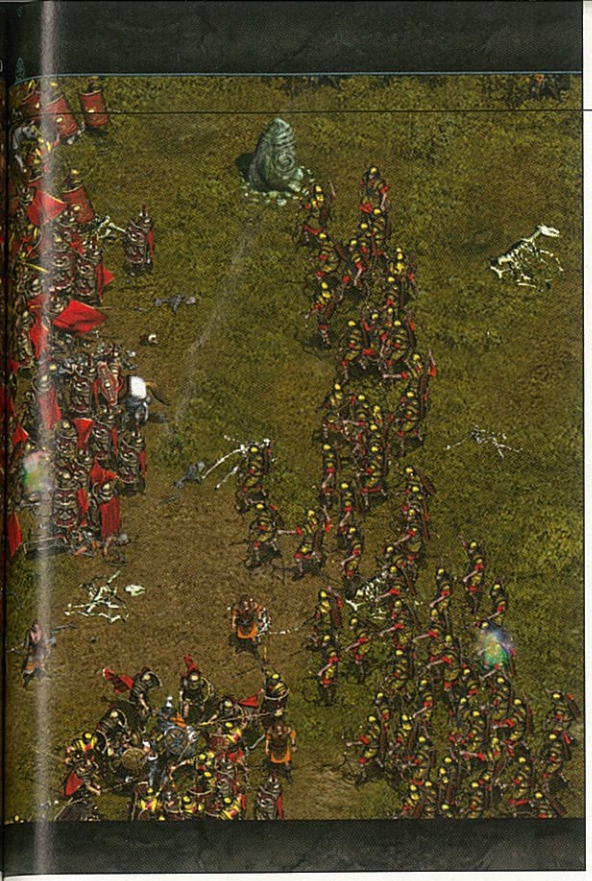
Após o lançamento de **Tzar: O Peso da Coroa** e até chegar a agradável surpresa que é Celtic Kings, a Haemimont amadureceu. O primeiro era uma agradável mistura de estratégia em tempo real, com aventura e com os elementos evolutivos característicos de um RPG.

Celtic Kings mantém o estilo, refinando quase todos os aspectos. Mas, antes de prosseguir, refira-se que o jogo vinga apenas pela campanha, ou melhor, pela aventura solitária. Algo que a versão de demonstração não fazia transparecer, e daí o contacto com o produto final ser uma surpresa no bom sentido.

Antecipando-se a **Praetorians**, uma proposta semelhante da Eidos, o jogo debruça-se essencialmente sobre a vertente táctica, sendo a gestão minimalista. O jogador não constrói edifícios – apenas pode tirar partido da meia dúzia que já existe para operações básicas como a criação de unidades, a pesquisa de novas tecnologias (são poucas) e o reencaminhamento de ouro e população, estes os dois recursos do jogo, cuja recolha é automática.

Assim, temos margem para debruçarmo-nos sobre as unidades e, mais importante, sobre a personagem principal, Larax. Este herói gaulês procura vingança dos cavaleiros teutónicos, responsáveis pelo massacre da sua tribo e da sua amada. Esta demanda movida a raiva faz com que Larax recorra ao auxílio dos deuses, vendendo a sua alma. Um fardo pesado, mas a única forma de ter força suficiente para se opor a experientes heróis teutónicos – no jogo, os Heróis são as únicas unidades capazes de organizar as tropas (até 50 unidades por Herói) em formações e transmitindo-lhes também alguma experiência.

A história prossegue com misteriosos druidas, jardins proibidos, poderosos artefactos e legiões romanas. Uma agradável lenda jogável, que, neste campo, apenas peca pela ausência de voz nos diálogos



A história prossegue com misteriosos druidas, jardins proibidos, poderosos artefactos e legiões romanas. Uma agradável lenda jogável.

HOMENS

– diálogos estes que, ao contrário do que acontecia em Tzar, não estão localizados.

A dinâmica das unidades é a que se esperaria: os lanceiros são bons contra a cavalaria; a cavalaria contra os arqueiros; os arqueiros contra a infantaria... Todas as unidades no jogo sobem de nível, melhorando a defesa, vida e dano, se bem que os Heróis podem ter até quatro itens no seu mini-inventário. Cada unidade tem ainda uma característica única que é usada automaticamente em batalha – a cavalaria faz um ataque de carga, os lanceiros contornam o primeiro dano de combate, os anões têm dano cumulativo (+1, +2, +3... de dano bónus por ataque a um mesmo alvo).

No entanto, no jogo, existem dois pormenores que moem um pouco a paciência ao jogador. A primeira é a escassez de frases. Torna-se cansativo ouvir os Heróis a dizer constantemente "preciso de mais homens". Dizem-no mesmo que tenham alcançado o máximo possível (50).

O outro ponto joga a favor e contra o jogo: os mapas são imensos. Por um lado, isto é um "obstáculo" quando precisamos de andar de uma ponta para a outra no mapa a tentar recrutar mais unidades (mesmo que carregando meia dúzia de vezes no "+" acelere o processo). Por outro, esta dimensão, em conjunto com o design das missões e a quantidade de *scripted events* aumenta bastante a longevidade do jogo. É que podemos passar várias horas num mesmo mapa – e é divertido.

Conte com pequenas batalhas e batalhas épicas, conquistas e súbitas reviravoltas no enredo, misticismo, estratégia e aventura. Afinal, Celtic Kings é um jogo que mistura diversos elementos nas proporções certas, o que se traduz numa boa experiência de jogo.

Frederico Teixeira

MHR TECHPT

GRAVADORES

Pioneer 105 DVD-R(W) 4x . . . . . 325 €
Pioneer A05 DVD-R(W) 4x Box . . 340 €
Sony DRU 500 DVD-RW/+RW . . . . 395 €
Phillips CD-RW 48x16x48 Box . . . . 75 €
Disco USB 128 Mb . . . . . 69 €

MEDIA

100 CD Oem 80min 40x desde . . 25 €
DVD-R 4,7GB 1x desde . . . . . 1,25 €
DVD-R 4,7GB 2x desde . . . . . 1,65 €
DVD+R 4,7GB desde . . . . . 2,50 €

MHR TECHPT

R. Dr. Carlos Felgueiras nº 20 loja 18
Centro Comercial Visconde Barreiros
4470-157 Maia
Tel.: 22 941 96 52/57
Fax.: 22 941 96 61
Email: comercial@techpt.com
URL: http://www.techpt.com

ENVIAMOS À COBRANÇA PARA TODO O PAÍS
CONTACTE-NOS PARA PREÇOS ESPECIAIS DE REVENDA

ESTÁS VIVO, NÃO ESTAVAS?

Algures na década de 70, o Governo norte-americano concebe um protótipo para tentar navegar através de buracos negros. Callahan, um homem com um fundo de bondade mas com um ego maior do que o de John Romero ou Fred Durst, é escolhido para a viagem.

Feita a travessia, Callahan é capturado num universo paralelo. Aí, vira gladiador do Circo Intergaláctico, onde tem que derrotar grandes generais como Maximix e Fargass para recuperar a sua liberdade.

Estes acontecimentos, relatados sob a forma de banda desenhada, introduzem-nos ao mundo de The Gladiators. Perceber os moldes do jogo não é complicado: a estratégia foi acelerada ao limite do que é humanamente possível. Chega a ser intimidante.

Não há qualquer gestão de bases e a interface é constituída por meia dúzia de botões onde se incluem funções básicas (como atacar, mover, parar ou entrar em formação) e a activação dos power-ups. Estes últimos são recolhidos no terreno e melhoram temporariamente a vida, a velocidade, a armadura ou o poder de ataque. Existem ainda Jokers que podem ser gastos nas Spawn Zones capturadas – os únicos locais do jogo onde se podem produzir mais unidades.

No começo de cada ronda, o jogador tem o seu Herói e, normalmente, mais uma dezena de unidades. Toda a atenção tem que estar centrada nas poucas unidades de forma a conservá-las e, simultaneamente, a ir conquistando terreno. Para tal, há que ponderar bem o caminho a tomar, fazer bom uso dos power-ups e evitar ou criar emboscadas (a vegetação camufla totalmente as unidades). É também necessário aproveitar os bónus do terreno: locais mais altos aumentam o dano e linha de visão e os bunkers protegem as unidades.

Se, no primeiro contacto, o jogo é frustrante, à medida que se progride na campanha, descobrimos que a proposta é bem mais interessante do que faz transparecer inicialmente. Surgem melhores unidades, o enredo segue caminhos interessantes e o próprio jogador, já habituado à mecânica, consegue tirar um melhor proveito da experiência – ainda assim, é sempre necessário recorrer à opção QuickSave com frequência.

Invariavelmente, ao contactar com as raças do jogo, surgem as analogias a **Starcraft**. As tropas humanas de Callahan lembram os Marines, a tecnologia do exército de Maximix é associável aos Protos e as semelhanças entre os Zerg ou os seguidores de Fargass são óbvias. O jogador pode optar por qualquer uma das facções, existindo um total de 18 missões repartidas pelas campanhas.

Rápido, difícil mas divertido, The Gladiators é um jogo diferente com apelo apenas para os jogadores hardcore. E quando se passa para os servidores na Internet (com um máximo de 16 jogadores), a velocidade parece triplicar...

Frederico Teixeira

Sistema: PC

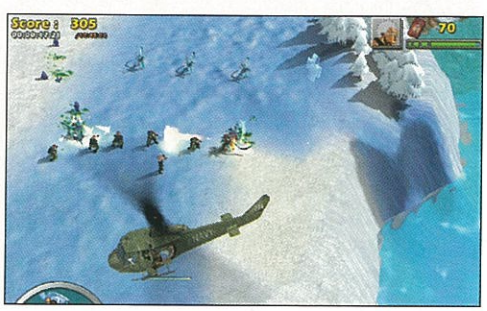
Género: Estratégia
Autor: Eugen Systems
Editora: Arxel Tribe
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

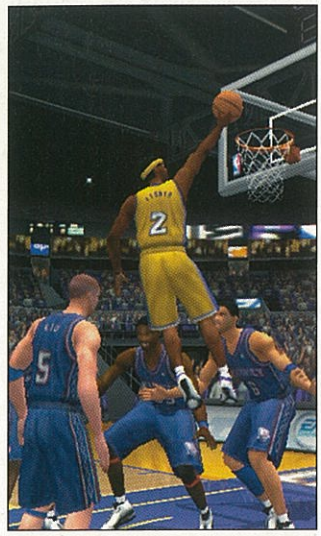
http://thegladiators.arxeltribe.com

Divertido; imediato; original.

Poucas missões na campanha; conceito excessivamente hardcore.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★





ESTERÓIDES A MAIS

Após quase dois anos de hiato, a saga NBA Live regressa ao PC com novas roupagens e um sistema de controlo que vai levar muita gente a comprar um gamepad com dois manípulos analógicos.

A EA Sports pouco ou nada mexeu no leque de opções, mas esta sequela oferece-nos um novo sistema de jogadas baptizado como Freestyle. Na prática, consiste na utilização do manípulo direito do comando para executar truques vistosos, como passar a bola por entre as pernas, simular passes ou fazer assistências em qualquer direcção, tudo com a vantagem dos movimentos serem realizados de um modo mais directo e intuitivo.

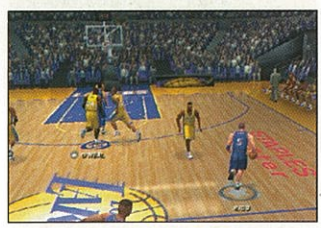
O computador revela-se um adversário extremamente competitivo nos níveis de dificuldade mais elevados mas, felizmente, NBA Live 2003 permite disputar partidas contra alguns amigos ou desafiar jogadores de todo o mundo através da Internet. Uma ligação de banda larga é aqui imprescindível pois, mesmo nessas condições, chegámos a deparar-nos com uma irritante latência, especialmente absurda nos momentos dos lances livres em que não conseguimos sincronizar o disparo ao cesto com os indicadores de pontaria no ecrã. Mesmo assim, é bastante divertido participar em torneios ou formar o nosso próprio clube online, emparceirando com jogadores das mais variadas nacionalidades.

Mais desapontante é o estilo de jogo que a EA Sports adoptou para esta nova incursão pelo universo basquetebolístico. Os atletas movimentam-se a grande velocidade e todos (mas mesmo todos!) parecem ter descoberto uma habilidade inata para fintar e atirar ao cesto. O ritmo frenético das partidas torna inglória a tarefa dos defensores e só uma disposição correcta da equipa junto à tabela defensiva permite colocar alguns entraves à veia concretizadora das equipas rivais.

Tendendo mais para a arcada do que para a simulação pura, NBA Live 2003 apresenta, não obstante, um vasto leque de tácticas e estatísticas que deverão ser estudadas para optimizar as virtudes de qualquer equipa. Igualmente dignas de registo são as novas sequências animadas que pontuam o desenrolar da acção (ilustrando as hilariantes reacções dos treinadores e jogadores suplentes) e uma trilha sonora que conta com os préstimos de Busta Rhymes e DJ Clue.

Para quem já possui um ou dois capítulos da colecção, NBA Live 2003 não apresenta argumentos suficientes que justifiquem um novo investimento. Quanto aos novatos na matéria, têm aqui uma simulação divertida, fácil de aprender a jogar e que recria a emoção das partidas da NBA.

Jorge Vieira



Sistema: PC

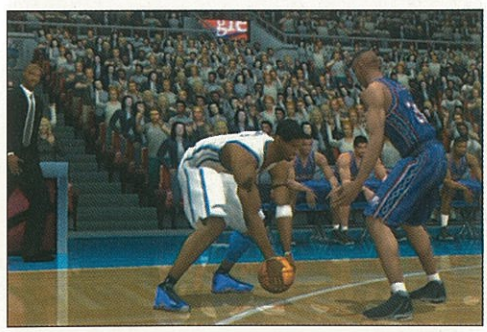
Género: Simulação
Autor: EA Sports
Editora: Electronic Arts
Distribuidora: Electronic Arts Portugal (Tel.: 21 781 59 40)

www.ea.com/easports/platforms/games/nbalive2003/home.jsp

Controlos Freestyle; partidas em rede.

Alguma falta de realismo; competições pouco inovadoras.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★



Mech Assault

Sistema: Xbox

Género: Acção
Autor: Day 1
Editora: Microsoft
Distribuidora: Microsoft Portugal (Tel.: 21 440 92 00)

www.mechassault.com
www.day1studios.com
www.xbox.com

Experiência online extraordinária e acessível; grafismo.

Campanha a solo não está à altura do resto; Xbox Live ainda não chegou.

CLASSIFICAÇÃO
★★★★★

Mech Assault foi o primeiro jogo que experimentámos para o serviço online Xbox Live, aquando do evento X02 em Sevilha (ver edição 86) e, agora que a Mega Score possui um kit de acesso (ver Mesa-Redonda nesta edição), foi o primeiro jogo cujo apoio para múltiplos jogadores explorámos mais a fundo. O resultado: um título fundamental da Xbox.

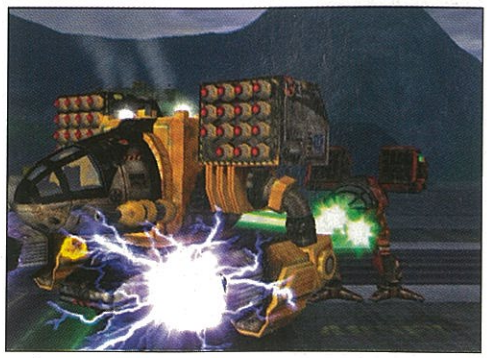
Foi o primeiro dia de uma nova fase na vida da jovem consola da Microsoft, e o princípio de uma nova era na indústria dos videojogos. E não poderia ter começado de melhor forma. É nos servidores da Xbox Live que Mech Assault, um jogo de acção sem tréguas em que o jogador controla um robô futurista armado até ao último parafuso, atinge o máximo das suas capacidades em termos de jogabilidade e adrenalina. Ainda o serviço não chegou à Europa e já mais de 10 mil jogadores estão registados. Experimentámos os diversos modos de jogo, que vão dos tradicionais Deathmatch, Team Deathmatch e Last Man Standing (os dois primeiros aqui rebaptizados de Destruction, Team Destruction), a uma espécie de Capture The Flag, intitulado Not It!, em que todos perseguem um único jogador. E a experiência não podia ter corrido melhor: a latência é imperceptível, mesmo com meia dúzia de mechs no ecrã em cenários pós-apocalípticos de destruição maciça adornados com fantásticos efeitos gráficos – explosões, mísseis, lasers, pedaços de terra a voar por todo o lado, cortinas de fumo de onde irrompem os adversários, som de metal a ser moído (em Dolby Digital 5.1 Surround), nevões, arranha-céus e cavernas destrutíveis, tempestades... a lista continua.

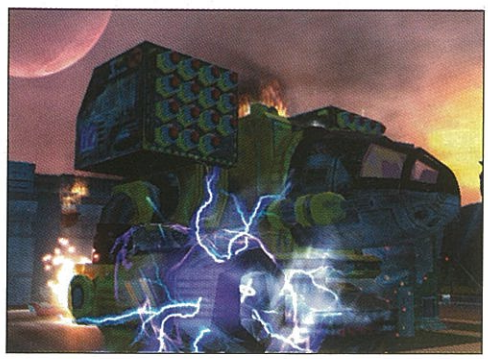
O ritmo de jogo é imparável, a diversão garantida, e há sempre o gozo de se poder achincalhar os inimigos ou combinar tácticas através do microfone e auscultadores fornecidos com o kit Xbox Live, ainda que não haja tempo para isso. E, no futuro, será possível descarregar conteúdos para o disco rígido: novos mapas, mechs, armas e modos de jogo.

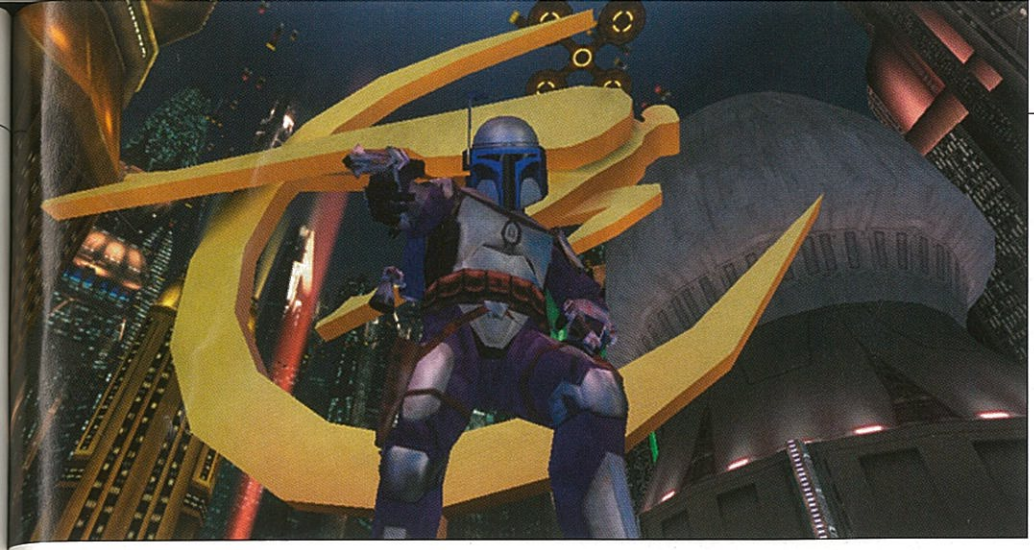
A solo, Mech Assault apresenta uma campanha bastante razoável, cujos principais motivos de interesse são a destruição dos cenários, o espezinhamento de humanos de proporções liliputianas (a lembrar **Rampage**, o clássico de Spectrum) e o acesso a mechs cada vez maiores e mais bem armados.

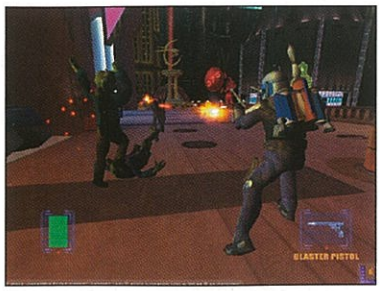
Contas feitas, e apesar de até ser possível jogar com outras pessoas em regime de ecrã dividido, a questão é: no PC, **Unreal Tournament** seria o clássico que é hoje se não fosse a comunidade de jogadores online? Claro que não. Da mesma forma, Mech Assault TEM de ser jogado no Xbox Live para ser aproveitado ao máximo. O problema é que o serviço não chega a Portugal antes do final do ano. Tenha-se isso em consideração quando decidir se compra o jogo.

Nelson Calvinho

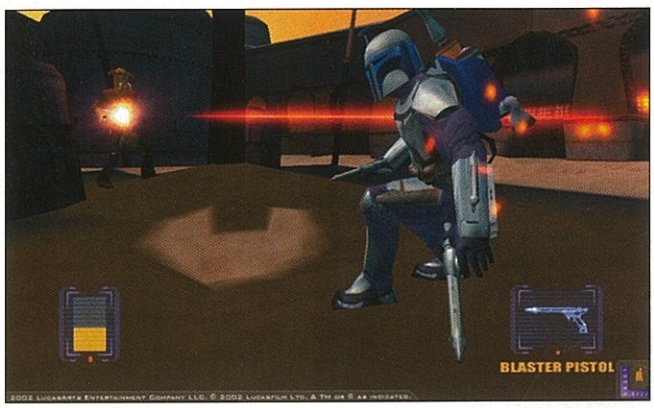








CAÇADOR DE CABEÇAS



Os jogos Star Wars são um totobola. O título nem sempre significa qualidade, mas também não pode generalizar e pensar que dali já não vem nada de jeito. Mesmo associado ao nome Star Wars, cada um vale por si só.

Bounty Hunter é o mais recente episódio jogável da saga. Os acontecimentos decorrem pouco depois de A Ameaça Fantasma. Após a Batalha de Naboo, a desordem instalou-se por toda a parte e o culto Bando Gora está a aproveitar-se da situação. É neste cenário catastrófico que surge Jango Fett, um caçador de cabeças contratado para acabar com a vida do líder do temível gang intergaláctico, que, sem saber, servirá um outro propósito, bem mais obscuro: ser o modelo para o exército de clones de Darth Sidious.

O jogo começa numa arena de combate, onde Jango enfrenta uma espécie de lagosta gigante de carapaça ultra-resistente. A luta serve para o jogador se familiarizar com o sistema de controlo e com as armas disponíveis, que aumentarão à medida que o jogo progredir. Após liquidar o monstro, Jango está pronto para iniciar a sua caça ao homem. Pelo caminho, ele vai aproveitar outras oportunidades de facturar uns trocos, assassinando outras personagens com a cabeça a prémio.

Para evitar que o jogador entrasse num processo de "matar tudo o que vê", foram implementadas penalizações caso sejam mortos inocentes – o que implica uma atenção redobrada para com os alvos a abater. Para proceder à identificação correcta das suas presas, Jango possui um dispositivo chamado ID Scanner, que fornece todas as informações existentes sobre a personagem seleccionada. Após decidir se a pretende caçar, deverá marcar a sua presa, o que é imprescindível para a poder apanhar – convém lembrar que há outros mercenários interessados nos prémios. Uma vez marcada a presa, surge no ecrã um útil indicador de localização, que aponta o caminho a seguir caso a perca de vista. Quando encontrar a sua pobre vítima, basta atacá-la (não se esqueça de verificar sempre se ela é desejada morta ou viva) e reclamar o prémio.

Parece simples e, de facto, é, excepto quando as coisas começam a complicar-se – quando há muita coisa a acontecer, gostaríamos de perder menos tempo nestas alterações de entre o, chamemos-lhes, "modo de caça" e o "modo normal", agarrar no prémio e prosseguir de imediato. É que não só tempo é dinheiro, como isto quebra um pouco o ritmo do jogo. Toda esta acção é complementada por alguns puzzles. São coisas simples, mas suficientes para dar um tempero e tornar o jogo mais profundo do que o básico "search and kill".

Com 18 níveis que se desenrolam em seis mundos diferentes, Bounty Hunter leva o jogador numa caçada intergaláctica onde não faltam cenários e personagens de Star Wars. O ambiente é familiar a todos os fãs da saga, com muitos efeitos especiais e belíssimas cenas CGI a interligar as cenas do jogo. No entanto, a longa experiência cinematográfica da Guerra das Estrelas não serve de muito a este título, que sofre de um mal comum a tanto outros: uma câmara com personalidade.

Erica Cunha e Alves

Sistema: PlayStation 2

Género: Acção
Autor: LucasArts
Editora: LucasArts
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

www.lucasarts.com

Acção intensa; boa jogabilidade.

Hello? Cameraman? Ai...

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

Riding Spirits

Sistema: PlayStation 2

Género: Simulação
Autor: Spike
Editora: Bam! Entertainment
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

☺ Simulação; desbloqueio progressivo de novas motas e equipamentos.

☹ DEMASIADO realista; escassos circuitos; motor gráfico com altos e baixos.

CLASSIFICAÇÃO
★★★★★

ESPÍRITO MASOQUISTA

A Bam! Entertainment apelida-o como "o **Gran Turismo** do motociclismo" mas essa promessa fica algo aquém da realidade. Riding Spirits possui uma estrutura de competições decalcada desse grande clássico da Sony mas o elevado nível de dificuldade e um número reduzido de circuitos impede esta simulação de alcançar o pódio na PS2.

Inegável é a variedade de motas, peças, fatos e capacetes que podem ser adquiridos ao longo do modo Carreira. Licenciados junto das principais marcas da especialidade, estes items reforçam o realismo de um jogo que peca exactamente por reproduzir, de forma demasiado zelosa, o comportamento das motas no asfalto. O motor gráfico é o principal culpado dessa situação (não existe uma clara noção de velocidade, logo, é difícil identificar quais os melhores pontos de travagem) mas existem uma série de ajudas predefinidas que atenuam a frustração sentida nas competições mais avançadas.

Com provas para dois jogadores, contra-relógios, testes de condução, Riding Spirits segue à risca a cartilha das simulações de desportos motorizados na PS2. O resultado é um jogo que poderá agradar aos amantes da modalidade mas, mesmo esses, vão ser obrigados a ter nervos de aço para triunfar neste novo trabalho da Spike.

Jorge Vieira

Rally Fusion

MÁQUINA DE ARCADA

Sistema: Xbox

Género: Acção
Autor: Climax
Editora: Activision
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

☺ Efeitos gráficos; múltiplas competições; curva de dificuldade.

☹ Não recomendado aos puristas da modalidade.

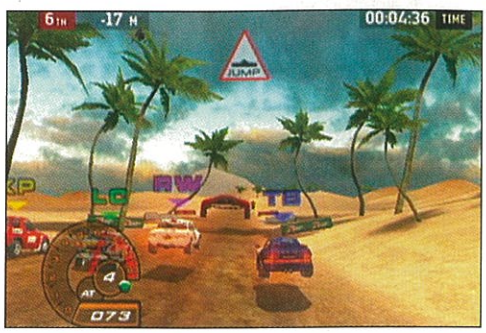
CLASSIFICAÇÃO
★★★★★

Rally Fusion confirma na Xbox as credenciais apresentadas aquando da sua edição para a PS2 (ver análise na Mega Score 87). Inúmeros modos de jogo, um excelente motor gráfico, tudo contribui para elevar este novo trabalho da Climax aos píncaros dos jogos de condução.

Entre as tradicionais classificativas de rali, corridas contra cinco opositores e campeonatos por pontos (entre outras provas) existe aqui matéria para nos deixar ocupados durante semanas a fio. Uma floresta sul-americana ou os tórridos desertos africanos são algumas das paisagens incluídas em Rally Fusion mas outros cenários ficam disponíveis à medida que triunfamos nas diferentes competições do jogo. Um leque de veículos repartidos por três categorias de potência (onde se encontram representadas as principais marcas da modalidade) e a possibilidade de participar no famoso Race Of Champions das Canárias completam o ramalhete de um dos melhores jogos de corridas da Xbox.

Se preferem o realismo ao simples entretenimento, **Colin McRae Rally 3** ou **RalliSport Challenge** são alternativas a considerar mas se procuram um jogo menos complexo então esta nova edição da Activision vai encher-vos as medidas com os gráficos magníficos e uma velocidade alucinante.

J.V.



FORA DE ÉPOCA

Cultures 2 é uma compilação de todas as virtudes e defeitos dos grandes clássicos de estratégia. A velha máxima "semear agora para colher depois" volta a ter aplicação num jogo de estratégia em tempo real (RTS) cujo ar infantil disfarça uma mecânica de jogo inesperadamente complexa.

O pequeno Bjarni volta a ser o protagonista de uma aventura que substitui as áridas paisagens norte-americanas pela costa mediterrânica e míticas cidades do Médio Oriente. A visão de um intenso combate contra uma enorme serpente (com o auxílio de três bizarras personagens) leva o herói a reunir a sua tribo Viking e partir rumo ao desconhecido em busca de respostas para o seu sonho. São dez missões repletas de perigos ao virar de cada esquina, tudo servido numa bandeja onde predominam os gráficos garridos e elementos de role play.

A fórmula é antiga mas continua a resultar em algumas horas de bom entretenimento. Primeiro, constrói-se habitações, uma ou duas quintas, olarias, pedreiras e torres de defesa. Para funcionarem, os edifícios exigem trabalhadores especializados que podem ser consignados à medida que as personagens ganham experiência nas respectivas funções. Esta complexa teia de interdependências revela-se, inicialmente, bastante interessante, mas o fascínio desvanece-se quando descobrimos que, missão após missão, somos obrigados a começar tudo da estaca zero. E nem os diferentes Vikings resistem ao final de cada campanha: novas figuras acompanham-nos no início da aventura seguinte.

Os jogadores mais minuciosos vão gostar de saber que podem definir várias tarefas para cada personagem (atribuir casas, locais de trabalho, fazê-los rezar, dormir, casar, comer... aargh!!) só que um nível de detalhe tão elevado conduz a um ritmo de jogo pardacento em que, mais do que nos preocuparmos com o objectivo da missão, damos por nós bastas vezes a tentar perceber porque é que fulano está a queixar-se com fome ou sicrano está encostado à sombra de uma árvore. Estão com problemas? Resolvam-nos vocês mesmos e deixem-nos em paz!

É inegável que Cultures 2 possui alguma da magia dos melhores títulos do género mas a Funatics ficou a meio caminho no seu propósito de criar um jogo de estratégia para toda a família. Demasiado complexo para crianças, repetitivamente simples para os jogadores hardcore, esta é uma aventura que seduz mas não convence. A experimentar com algumas reservas.

Jorge Vieira

Sistema: PC

Género: Estratégia
Autor: Funatics
Editora: JoWood
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

http://cultures2.jowood.de

☺ Localização em português; evolução das personagens; cenários avulsos.

☹ Microgestão; falta de originalidade; ritmo lento das missões.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

MEDALHINHA DE HONRA

Sistema: PC

Género: Acção
Autor: 4x Studios
Editora: Wanadoo
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

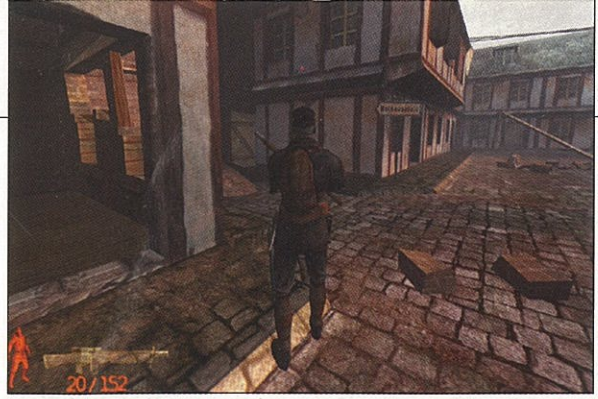
www.ironstorm.com

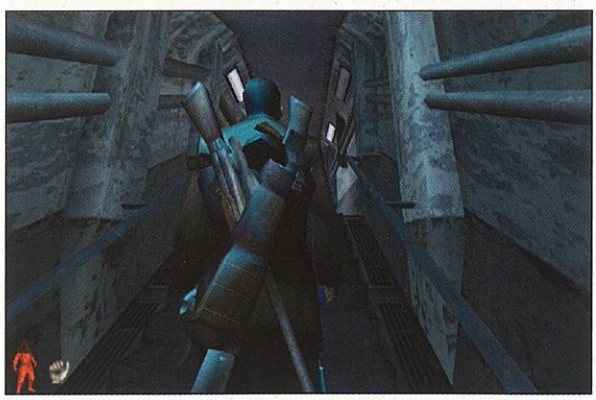
Originalidade; enredo; alguns momentos de tensão.

Potencial desperdiçado por uma concretização técnica menos boa.

CLASSIFICAÇÃO
★★★★★

Na guerra entre o Exército Vermelho e Branco, um homem destacou-se, Roman Stanberg. Este cruel barão consolidou o Império Russo e, naquele que até poderia ter sido o curso natural das coisas, quis estender o império até ao Atlântico.
Estamos agora em Março de 64 e a guerra perdura. A Primeira Guerra Mundial nunca chegou a terminar. O coração da Alemanha é a linha da frente onde Europa Ocidental e Estados Unidos da América travam, entrincheirados, os sonhos de um louco. E é justamente a partir daí que o tenente James Anderson (o jogador) parte para uma aventura para lá das linhas do inimigo.
Ainda que construída num passado histórico, a realidade de Iron Storm (IS) é alternativa, mas com sentido. Este facto deu margem de manobra criativa à produtora e, como tal, encontramos elementos da Primeira Guerra Mundial (as trincheiras) cruzados com elementos da Segunda (os tanques), de guerras modernas (helicópteros) e até louváveis toques de originalidade – de que são exemplo os cães minados e toda a estética do arsenal, mesmo que apenas preencha os propósitos habituais.
Claramente influenciado por **Medal of Honor**, IS foca a vertente de campanha, com combates em equipa, controlo de veículos, guerras de trincheiras e missões de *sniping*. São momentos de alguma tensão que só ficam aquém dos vividos em Medal of Honor por culpa da qualidade das animações, som e, principalmente, da Inteligência Artificial, muito aquém do que é hoje o standard no género.
Ainda assim, não são muitos os momentos em que nos sentimos um mero peão no tabuleiro. A grande parte da campanha é solitária e, no terreno, o mesmo género de cenários é explorado de forma excessiva. Isto torna alguns níveis um pouco monótonos e demasiadamente longos, algo a que a falta de riqueza cénica, tanto em cenários interiores como exteriores, não ajuda.
Mas é o excesso de linearidade a grande falha de Iron Storm. Algo que não se faz notar nos primeiros níveis, mas que estraga a diversão em níveis mais avançados. É que há situações onde as acções do jogador estão de tal forma condicionadas que os inimigos parecem estar em modo God. Assim, o jogador é obrigado a fazer aquilo que os programadores estipularam, mesmo que este tenha tido o engenho de explorar uma "solução" alternativa.
No plano gráfico, o jogo é mediano. O motor Phoenix 3D, do qual a 4x é proprietária, permite uma boa fluidez sem oferecer grande exuberância gráfica. O título é jogável tanto na primeira como na terceira pessoa, se bem que, invariavelmente, acabamos por recorrer à primeira, pois é mais envolvente e permite maior precisão de tiro. Mesmo com alguns bons efeitos como encadeamento pelo sol ou o efeito de





partículas do gás mostarda, fica a sensação que se a produtora tivesse um orçamento mais gordo podia ter feito um verdadeiro blockbuster.
O título está disponível no mercado com legendas em português, o que o torna acessível a um público mais vasto. Contraditoriamente, tem um nível de dificuldade acima da média (mesmo em Easy).
Apesar das semelhanças com Medal of Honor, Iron Storm apresenta uma forte dose de originalidade e, salvo um ou outro momento, temos vontade de levar a aventura até ao fim e sem parar. Infelizmente, o suporte para múltiplos jogadores não é apelativo – em modos, mapas ou código de rede.

Frederico Teixeira

FOOOGO!

A proposta de Reign of Fire (RoF) é a de acção na terceira pessoa ao estilo arcada. Retendo os elementos principais do filme que lhe deu origem, o jogo acrescenta a possibilidade (numa segunda campanha) de jogar nove missões controlando dragões.
Infelizmente, esta segunda parte, que é o ponto alto do jogo, só está acessível após a finalização da desinteressante campanha humana.
RoF tem alguns problemas no método de controlo e cenários excessivamente desérticos (mesmo tendo em conta que se trata de um período pós-apocalíptico), mas o grande senão reside no teor pouco apaixonante das missões e na mecânica repetitiva – destruir vagas imensas de inimigos, seja em missões de ataque ou defesa.
É a sádica e empolgante tarefa de cuspir fogo ou largar veículos sobre os pobres humanos que salva o título de um destino apocalíptico.

F.T.

Sistema: PlayStation 2

Género: Acção
Autor: Kuju Entertainment
Editora: Bam! Entertainment
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

Detalhe dos modelos; campanha dos dragões.

Repetitivo; método de controlo.

CLASSIFICAÇÃO
★★★★★

Starmageddon: Project Earth

BEAT ME UP SCOTTY

Após a abordagem relaxante e sóbria à estratégia espacial de jogos como **Homeworld**, **Hegemonia** ou **O.R.B.**, é complicado simpatizar com Starmageddon: Project Earth, jogo que envereda por um caminho alternativo mal concebido.

Comece-se pela interface, francamente má. O jogador desloca-se no espaço como se estivesse a jogar a um First Person Shooter, tendo de fazer as mais estranhas manobras com o teclado para ajustar a perspectiva. O grafismo, Inteligência Artificial, enredo e voz off têm um denominador comum: não impressionam – os extraterrestres, para além de sintomas de uma infância perturbada, têm uma voz irritante. Os humanos sempre são seres mais sensatos...

A mecânica de jogo pouca estratégia requer, resumindo-se a construir perscrutadores de minério, a fortificar as defesas e a enviar dezenas de unidades para o inimigo. Tudo a uma velocidade bem mais rápida à que nos habituámos em jogos de estratégia espacial.

Ainda assim, esta dinâmica acaba por impor um ritmo de jogo por vezes empolgante. Algo que é atípico ao género e que talvez até funcionasse, se Starmageddon tivesse sido bem explorado noutras áreas.

Frederico Teixeira

Sistema: PC
Género: Estratégia
Autor: Lemon Interactive
Editora: Mindscape
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

Consegue ser empolgante.

Grafismo; I.A.; voz; interface; enredo.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

SmackDown! Shut Your Mouth

SILÊNCIO, QUE SE VAI LUTAR!

Um passo mais perto do jogo de wrestling ideal, mas ainda um pouco aquém do objectivo, Shut Your Mouth é a mais recente edição da série SmackDown!

As afinações efectuadas foram basicamente a nível da jogabilidade e resultam numa experiência mais envolvente, graças à combinação do velho sistema de controlo com alguns golpes mais complexos.

É pena que os esforços da Yuke's não se tenham estendido aos gráficos, que ainda deixam um pouco a desejar. E as animações dão a impressão de ser ocasionalmente lentas. Felizmente, os problemas de detecção de colisão de edições anteriores foram rectificados, por isso, já não há mãos e braços a entrar por troncos dentro.

O jogo conta com várias opções para um jogador e para múltiplos jogadores, (até seis) e, igualmente, com um modo Create-a-Wrestler, que lhe vai permite criar lutadores personalizados.

Erica Cunha e Alves

Sistema: PlayStation 2
Género: Acção
Autor: Yuke's
Editora: THQ
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

The Sum Of All Fears

E AGORA, SEM BEN AFFLECK

O filme foi um sucesso nos cinemas este Verão e, agora, o jogo chega finalmente à PS2. A versão de PC já tem uns mesinhos e foi analisada aqui na Mega Score (na edição 86), por isso creio não valer a pena contar-vos de novo toda a história que envolve este First Person Shooter baseado no livro de Tom Clancy. Os fãs de **Rainbow Six** vão receber este título com grande alegria e sentir-se-ão de imediato à vontade com o ambiente, bem como com o sistema de controlo.

O jogador controla três homens, destacados de entre o seu esquadrão de 20 soldados, ao longo de 11 missões com objectivos diversos, desde salvar reféns a procurar e destruir certos objectos. Claro que ninguém coloca nenhuma bomba num estádio em Baltimore e não é preciso salvar o Presidente dos E.U.A., mas há terroristas para eliminar e o combate vai ser intenso. Indicado para iniciados na luta antiterrorista, que adoram jogos de acção, mas que não têm grande experiência na área do planeamento táctico.

E. C. A.

Sistema: PlayStation 2
Género: Acção
Autor: Red Storm Entertainment
Editora: Ubi Soft
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

DIMENSÃO X

Next Dimension é um beat 'em up criado originalmente para PS2 que acabou por ter uma versão Xbox não tão boa. Assim, e ao contrário do que acontece com a versão para a consola da Microsoft, X-Men apresenta, na consola da Sony, não só um bom aspecto gráfico como animações decentes e fluidez nos golpes.

Os duelos entre personagens da Marvel propagam-se por enormes níveis que se interligam. Como o jogo é em tudo fiel à banda desenhada, os poderes especiais são os que se esperariam de cada personagem e devastam as barras de energia dos adversários – por vezes, até de forma excessiva.

São 24 as personagens que protagonizam o jogo em dezenas de cenários como a Mansão X ou as instalações subterrâneas.

Ainda assim, as empolgantes batalhas estão demasiado dirigidas para a concentração de energia de forma a executar os poderes especiais. Neste campo, o jogo precisava de um pouco mais de equilíbrio.

Next Dimension conta com um modo de aventura onde uma boa história e sequências cinematográficas de qualidade fazem as delícias dos fãs, ainda que todos os outros modos de jogo pequem pela falta de opções e variedade, nem sequer existindo um modo de batalha em equipa.

Frederico Teixeira

Sistema: PlayStation 2

Género: Acção
Autor: Marvel
Editora: Activision
Distribuidora: Ecofilmes
(Tel.: 256 836 273)

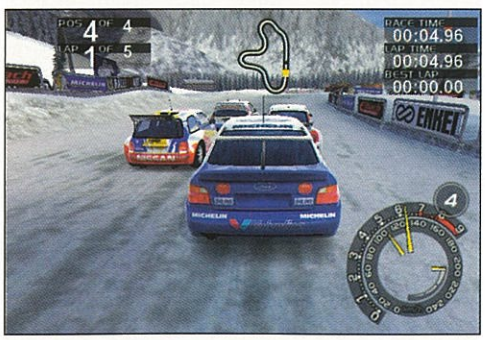
Fiel à BD; modo aventura batalhas empolgantes.

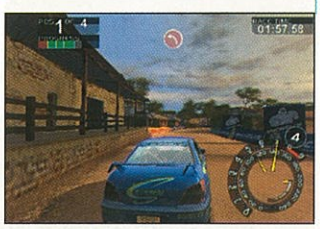
Golpes; escassez de opções; não existe modo de combate em equipa.

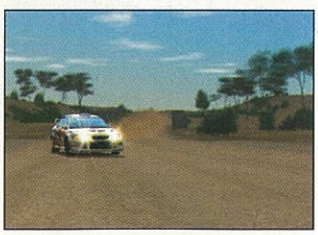
CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

MÁXIMA POTÊNCIA







Apesar de exigir um computador bem artilhado para correr em todo o seu esplendor, RalliSport Challenge é o mais sério rival de **Colin McRae Rally 2** no PC.

Aliando um espantoso motor gráfico a 29 viaturas das mais prestigiadas marcas mundiais (Peugeot, Ford, Audi, Toyota, entre muitas outras), esta conversão da Digital Illusions apenas peca por nos oferecer um conjunto de cenários algo curto para tanta jogabilidade. Mesmo assim, é aqui possível subir a encosta de uma montanha situada junto ao Mediterrâneo, viajar até aos circuitos gelados do Norte da Europa ou descer até às tórridas savanas africanas, tudo compartimentado em quatro competições que vão das simples classificativas de rali até às mais divertidas corridas com vários pilotos em pista.

Comparativamente com a versão Xbox editada na Primavera de 2002 (análise na Mega Score 78), temos agora a possibilidade de correr o jogo em resoluções que vão até aos 1280x720 (um deleite para os olhos!) e competir contra um máximo de três amigos via rede local ou Internet. No entanto, o jogo convence mesmo na vertente solitária e qualquer amante de desportos motorizados vai deliciar-se com a rapidez da animação e o apurado desenho de cada traçado. Na lama, gelo, areia ou asfalto, RalliSport Challenge é um desafio a não perder.

Jorge Vieira

Sistema: PC

Género: Simulação
Autor: Digital Illusions
Editora: Microsoft
Distribuidora: Microsoft Portugal **(Tel.: 21 440 92 00)**

Velocidade; design; sistema de desbloqueio de novas provas; gráficos.

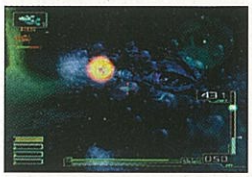
Poucos cenários.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

Sub Rebellion

NUM MUNDO SUBAQUÁTICO



Sistema: PlayStation 2

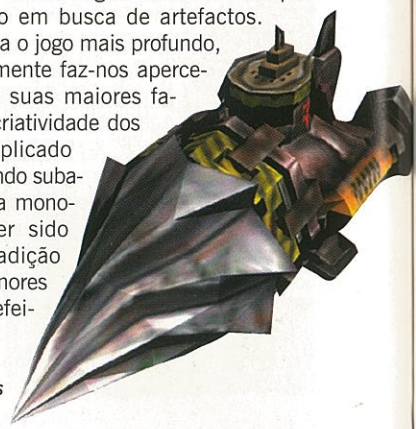
Género: Acção
Autor: Irem
Editora: Irem
Distribuidora: Inforjogos (Tel.: 21 812 84 45)

Mais complexo do que aparenta.

Demora um pouco a revelar os seus atractivos.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

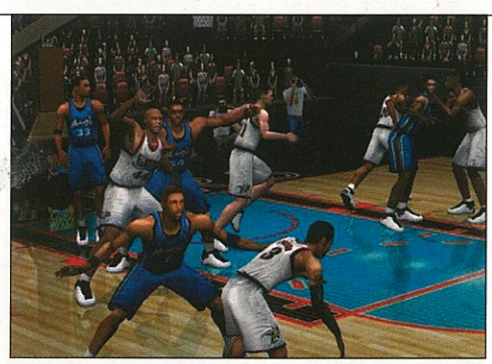
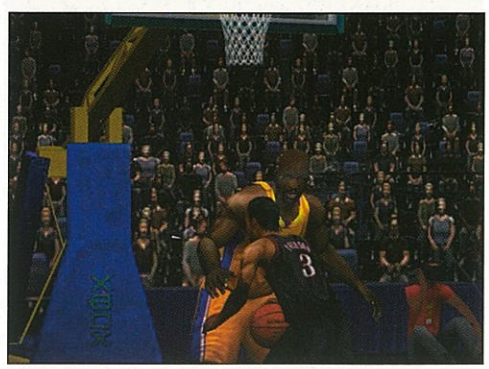
Todos sabem que o futuro da humanidade será negro. Desta vez, a tragédia foi provocada por um sismo de grande magnitude, que fez subir o nível das águas, submergindo quase todo o planeta. As grandes metrópoles de outrora são agora apenas ruínas e a crise social é maior do que nunca, com lutas constantes entre a Aliança e o Império. Por essa razão, foi criado o Chronos – um submarino nuclear, equipado com a mais recente tecnologia, capaz de percorrer as profundezas do oceano e também de lutar à superfície. O seu sonar permite visualizar o cenário e identifica a localização de inimigos, facilitando bastante a navegação, bem como as situações de combate.
Inicialmente pouco sedutor, Sub Rebellion vai revelando as suas qualidades gradualmente. Os primeiros minutos podem ser um pouco aborrecidos pois é necessário aprender a controlar o Chronos. É esta fase que pode afastar os mais impacientes, mas quem se empenhar, conhecerá os seus atractivos.
Há diversos tipos de missões e o submarino vai-se tornando cada vez mais potente graças à aquisição de upgrades, que se conseguem através da exploração do cenário em busca de artefactos. Esta *nuance* torna o jogo mais profundo, mas simultaneamente faz-nos aperceber de uma das suas maiores falhas: a falta de criatividade dos cenários. É complicado conceber um mundo subaquático, mas esta monotonia poderia ter sido evitada com a adição de alguns pormenores interessantes e efeitos especiais.



Erica Cunha Alves

NBA Inside Drive 2003

IT'S SHOWTIME!

Sistema: Xbox

Género: Simulação
Autor: High Voltage Software
Editora: Microsoft
Distribuidora: Microsoft Portugal (Tel.: 21 440 92 00)

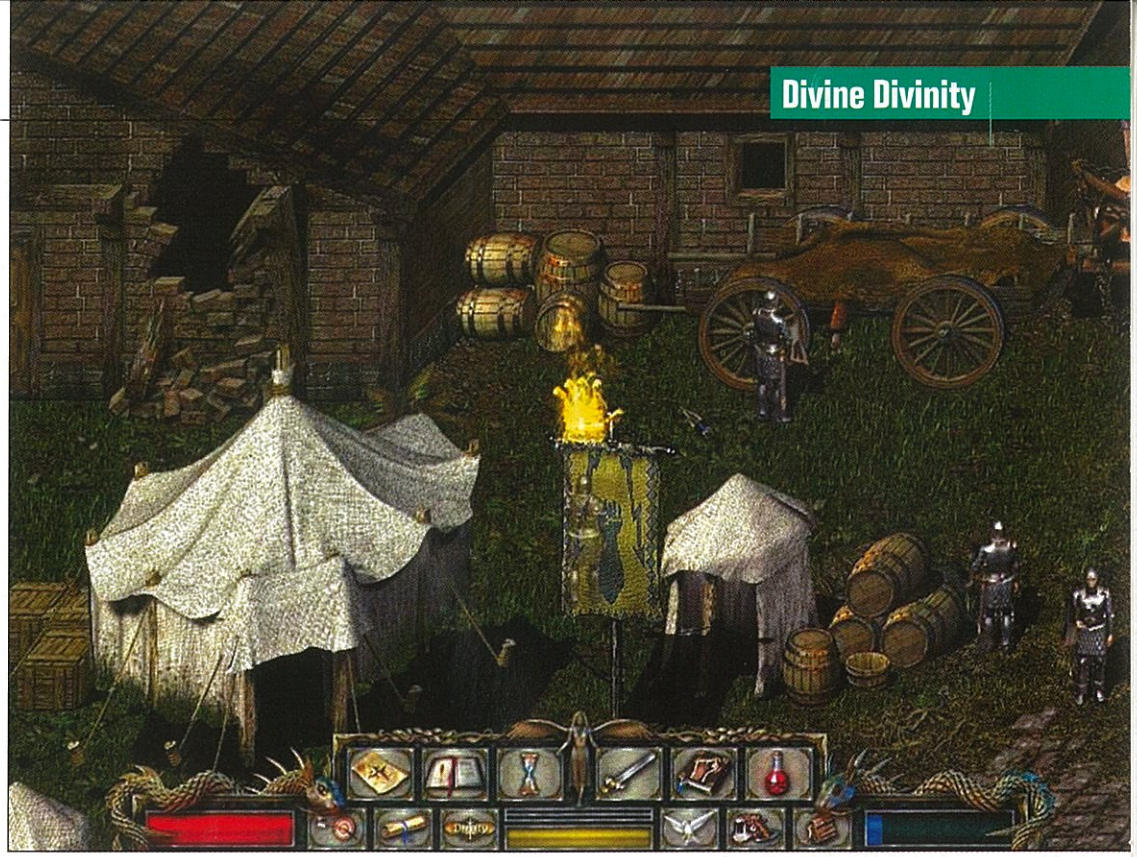
Fácil de aprender; animações; comentários variados e interessantes; editor.

Gráficos.

CLASSIFICAÇÃO ★★★★★

A High Voltage Software parece ter encontrado a fórmula certa para tornar NBA Inside Drive num concorrente de peso aos restantes jogos de basquetebol da Xbox.
Para além de controlos bastante intuitivos, NBA Inside Drive 2003 oferece o habitual leque de provas (treinos, carreira, playoffs, entre outras) conjugado com dezenas de opções que permitem ajustar a rapidez e o nível de realismo das partidas. Um detalhado editor de jogadores, tácticas explanadas de modo irrepreensível e empolgantes comentários às partidas (sem nunca se tornarem repetitivos) são outras virtudes de uma simulação cujo calcanhar de Aquiles reside num motor gráfico pouco apelativo quando comparado com as restantes propostas do género.
O jogo suporta um máximo de quatro jogadores em simultâneo e inclui todos os plantéis da presente temporada, sendo possível comprar e vender atletas e licitar nos *drafts* de pré-época numa campanha que se prolonga por 25 anos. A simplicidade da interface e a clareza com que todas as opções são dispostas no ecrã transformam NBA Inside Drive 2003 no título especialmente apropriado para o jogador ocasional.

Jorge Vieira



QUASE DIVINO

Divine Divinity (DD) surge no mercado como um interessante agregar das boas ideias dos vários RPGs isométricos em 2D, às quais se somam requintados toques de originalidade. Pena é que também hajam algumas arestas mal polidas.

Diablo II é a principal fonte de inspiração da Larian Studios. A produtora belga foi aqui buscar toda a estética de fantasia medieval e a acção em tempo real. Já a importância e quantidade de diálogos, bem como o amplo número de demandas (quests) secundárias, são herdados de **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**. Para pôr termo a comparações, há em Divine Divinity outra das marcas de Baldur's Gate – e de **Morrowind**: a interacção entre items. O jogador pode criar poções, forjar items e combinar os mais estranhos elementos, seguindo receitas encontradas um pouco por todo o lado na extensa campanha. Bem extensa, diga-se: representa mais de uma centena de horas de jogo, número que pode facilmente duplicar, se resolvermos cumprir todas as demandas opcionais.

E esta longevidade está acomodada a um bom enredo que vai tomando proporções épicas.

As personagens disponíveis são seis: Survivor, Warrior e Wizard, todos com a versão feminina. Cada uma das classes tem uma árvore de skills, com quatro subcategorias de oito skills cada, perfazendo 96 skills no total.

De facto, os números são um ponto forte em DD. O bestiário conta com cerca de 100 tipos de criaturas diferentes, existem mais de 150 NPCs (personagens controladas pelo computador) e os tipos de items apontam para as largas centenas (milhares, se contarmos com as diversas variantes).

Um ponto simultaneamente brilhante e triste é a interface. Brilhante porque foram incluídos pormenores deliciosos: pressionando o Ctrl e o botão esquerdo do rato, a personagem ataca automaticamente o inimigo mais perto do cursor; mantendo o Shift pressionado, o jogador pode fazer um scroll à área de jogo e ordenar à personagem para se mover para um ponto distante (o pathfinding está bastante bom); e é possível criar teclas de atalho para quase todos os items, poções e skills. Triste porque existem falhas em pormenores básicos como a detecção de colisão quando se tenta pegar em items; a obrigatoriedade de sair e regressar a um local para poder dialogar de novo com uma personagem; entre outros pequenos problemas na selecção dos skills.

Quem gostou de jogos como Diablo II ou Baldur's Gate, irá encontrar em Divine Divinity um passatempo para muitas e boas horas, até porque o velho 2D não irá ter muitos mais jogos mainstream – não depois de um marcante **Neverwinter Nights**.

Frederico Teixeira

Sistema: PC

Género: Acção
Autor: Larian Studios
Editora: CDV
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

www.divinedivinity.com

Mecânica; pathfinding; originalidade na interface; som; duração, enredo.

Alguns problemas de interface.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

O SÉCULO DO CAPITALISMO

Do centro das grandes cidades até às linhas de produção, vai, por vezes, uma longa distância, e os consumidores não perdoam rupturas de stock ou um preço pouco convidativo. A hortaliça esgotou? Os móveis estão mais caros? Então, vai-se já à concorrência mesmo aqui ao lado!

Os estudantes de gestão vão apreciá-lo, os restantes jogadores irão passar-lhe ao lado. Industry Giant 2 (IG2) é uma compilação dos princípios económicos que nortearam a evolução empresarial no século XX, tudo servido com muita microgestão à mistura e várias campanhas para todos os gostos.

Primeiro, louve-se uma vez mais o esforço da PlayGames na adaptação deste jogo para a língua portuguesa. Sem máculas, o trabalho de localização permite a qualquer um explorar convenientemente todas as opções de IG2, um detalhe importante numa obra tão complexa como esta.

Os novatos na matéria deverão consultar o trio de tutoriais incluídos no jogo, mas é igualmente possível avançar para qualquer uma das três campanhas originalmente criadas pelos programadores. Diferindo no nível de dificuldade, estes conjuntos de missões exigem, geralmente, a obtenção de um certo lucro ou volume de vendas num período limitado de tempo com a introdução de novas descobertas tecnológicas na viragem do ano.

O segredo para triunfar em IG2 passa pela construção eficiente de uma cadeia de edifícios que abrange fábricas, armazéns, estações de transporte e lojas de retalho. Na teoria, parece simples, mas a prática revela-se bem mais complicada pois, do centro das grandes cidades (onde a procura é mais elevada) até à origem das matérias-primas, vai, por vezes, uma longa distância, e os consumidores não perdoam rupturas de stock ou um preço pouco convidativo. A hortaliça esgotou? Os móveis estão mais caros? Então, vai-se já à concorrência mesmo aqui ao lado!

Factores como a localização dos edifícios, os salários pagos aos trabalhadores, o tipo de mercadorias a produzir em cada fábrica e os preços dos produtos finais são apenas alguns exemplos das dezenas de decisões a cargo do jogador. Pode parecer um fardo demasiado pesado para o comum dos mortais, mas, na realidade, o ritmo lento das missões iniciais conjugado com uma leitura atenta do manual permite facilmente dominar as tarefas básicas do quotidiano de qualquer empresário. De facto, o que se pode realmente discutir é se é possível alguém divertir-se a consultar folhas de balanços e infindáveis estatísticas sobre a prestação dos diferentes edifícios ao longo do tempo.

A interface de IG2 é bastante subtil mas o modo como a JoWooD interligou os diferentes menus levará muitos jogadores ao desespero, perdidos no meio de tantos produtos e edifícios distintos. Convém estudar o manual para memorizar as teclas de atalho para cada tarefa mas, mesmo assim, o sistema de ícones não é suficientemente auto-explicativo para que qualquer pessoa possa explorar o jogo sem obstáculos de maior.

Para complementar as campanhas solitárias, a JoWooD preparou vários cenários a desvendar na companhia de outras pessoas e uma opção intitulada Jogo Infinito que se estende pelos confins do tempo. Para além do mapa em que se pretende competir, é necessário definir aqui uma série de parâmetros que condicionam a vitória no jogo. O montante inicialmente disponível no banco, o ano de arranque, o realismo das variações climatéricas e económicas, tudo contribui para o tipo de

Sistema: PC

Género: Estratégia
Autor: JoWooD
Editora: JoWooD
Distribuidora: PlayGames
(Tel.: 22 608 83 20)

www.industrygiant2.com

☺ Produtos e transportes; tutoriais e campanhas; localizado em português.

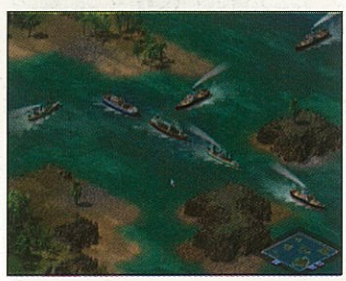
☹ Mecânica de jogo passiva; interface um pouco complexa.

CLASSIFICAÇÃO

★★★★★

experiência que os jogadores pretendem encetar.
O Jogo Infinito distingue-se das provas para múltiplos jogadores por uma característica particular: nesta opção, os empresários controlados pelo computador não só se adaptam às nossas decisões como respondem com inesperadas iniciativas que visam a aniquilação dos nossos negócios o mais rapidamente possível. Mas "quem com ferros espeta, com ferros morre"...
Pormenores como a sazonalidade, variações na economia e o surgimento de novos meios de transporte (é agradável a forma como IG2 recria a evolução tecnológica do século XX) incutem ao jogo uma forte componente de realismo, mas passa-se mais tempo a contemplar o negócio do que propriamente a investir na expansão do nosso império. Nada que não possa ser contornado com a livre definição de regras nas competições para múltiplos jogadores.

Jorge Vieira



24 horas / Dia
ao
Seu serviço!

Exclusivamente
On-Line

Os melhores produtos
aos melhores preços

Gravador DVD Sony DRU-500A
410,00 €

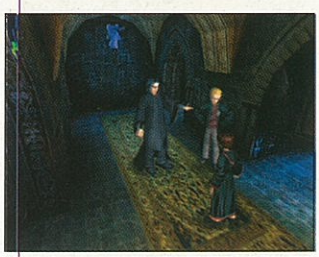
Monitor Philips TFT 15" 150S3F
412,00 €

Visite-nos:
www.galileu.com

Iva incluido à taxa de 19%

Já Abriu!
a loja de Informática do

Galileu.com
pesquise sem meter água



Harry Potter e A Câmara dos Segredos

PC

HARRY POTTER E A CÂMARA DOS SEGREDOS

Feijões de todos os sabores da Bertie Blotts

Quando sair da Torre de Gryffindor, repare no objecto que está na esquina. Atinja-o com Flipendo para obter três feijões. Vire a esquina e avance, pelo menos, três passos. Regresse e lance Flipendo novamente para obter mais três feijões. Repita as vezes que quiser.

Use a vassoura Nimbus 2000 para voar sobre Hogwarts. Voe através dos anéis para obter feijões. Um anel azul dá dez feijões, um amarelo dá um feijão, um encarnado três feijões e um verde dois feijões.

Quando sair de Hogwarts, vá até à árvore onde atravessa um longo corredor e lance Flipendo para obter todos os feijões que quiser.

Baixar o preço dos feijões

Quando pedir a um/a estudante para trocar uma carta de mago e ele/a lhe pedir demasiados feijões, clique em Não, recue alguns passos e peça-lhe novamente. A quantidade de feijões será reduzida.

Vitória fácil em duelos

Primeiro, use Expellarmus até a bola laranja estar grande. Quando ela estiver no ar e a dirigir-se para o seu adversário, use Diffindo antes que ela o atinja e não se possa deslocar no tempo. Nota: isto nem sempre funciona.

Quando estiver a lutar, lance Knockaback Jinx duas vezes e desvie-se do feitiço reflectido. Isto não funciona com Gárgulas, mas é particularmente útil contra Draco Malfoy em Defesa Contra as Artes Negras ou contra Slytherins.

Depois de usar o seu feitiço Expelliarmus para desviar o ataque Flipendo, antes de o ataque atingir o seu adversário, use o seu feitiço Diffindo contra ele. Isto faz com que ele caia e seja atingido pelo feitiço Expelliarmus que você acaba de lançar, ganhando o ponto.

Sempre que estiver num duelo Wizard, existe uma forma fácil de derrotar o seu adversário. Lance Flipendo contra ele logo depois de reflectir o feitiço dele. Ele será apanhado desprevenido. Isto não funciona contra Gárgulas.

Quando estiver a lutar contra pessoas (não estátuas), vá para a parte de trás da sala e vire-se. Quando o seu adversário atacar, riposte. Aproxime-se da linha azul, mas não a pise. Atinja-a quando ela avançar na sua direcção e causará danos no seu adversário. Repita as vezes necessárias.

Para derrotar Malfoy e o seu grupo facilmente, deixe-os lançar Flipendo contra si. Depois, use Expelliarmus para o reflectir contra eles. Continue com este jogo de "pingue-pongue" até a bola mágica estar do tamanho máximo e aproxime-a lentamente da outra pessoa. Isto dificulta a luta, mas confunde-os.

A melhor utilização desta táctica é contra Goyle. Quando os monitores o atacarem com Locomotmortis, atinja-os com Flipendo para os conseguir travar.

Andar sorrateiramente de noite

Quando andar sorrateiramente de noite, terá de passar por muitos dos monitores. Quando tiver de passar por eles, rasteje para baixo da estante à esquerda do retrato, que vai dar à sala comum de Gryffindor. Por aqui, terá acesso a uma passagem secreta que vai dar ao quarto andar.

Quando estiver a tentar passar despercebido, mas não quiser andar devagar, pode utilizar vários objectos e feitiços para distrair os monitores. Os Stink Pellets não são muito fiáveis, mas os balões luminosos não explosivos funcionam bem. Quanto a feitiços, experimente Flipendo.

Evitar fantasmas

Quando não quiser ser atingido por fantasmas e perder todos os seus items (balões, feijões e, por vezes, Stink Pellets), fique junto a um parapeito até o espectro o atingir. Pressione os botões de modo a cair e apanhar o parapeito. Enquanto estiver pendurado, eles não o poderão atingir e fazer com que perca os seus items.

Derrotar Aragog

Para derrotar Aragog, a grande aranha final, use uma das teclas de desviar (A e D) e o rato. Enquanto se desvia, clique no botão esquerdo do rato repetidamente para atingir a aranha. Não causará muitos danos, mas, pelo menos, não será atingido muitas vezes.

Derrotar o basilisco

Agarre a espada, mas não tente atingi-lo na primeira oportunidade. Quando o basilisco ficar muito alto e começar a aparecer uma substância verde na boca dele, dê um golpe com a espada no diamante negro que ele tem no peito. Para tal, deve fazer Lock on antes de atacar. Continue a dar este golpe até o derrotar.

Nota: ataque apenas quando a cabeça dele estiver longe do chão.

Derrotar a estante

Ataque com Flipendo repetidamente, até ela cair. Puxe a caixa até ao fim e salte, de pilar em pilar, até encontrar o livro de feitiços. Com ele poderá destruir Green Goop-A-Goop.

Derrotar a aranha gigante

Para chegar até ela, use Lumos para iluminar o chão e seguir o rasto das aranhas. Ao contrário do livro, as aranhas que não forem de um tamanho normal, tentarão matá-lo. Ataque-as com Incendio.

Quando estiver a lutar contra a aranha gigante, tente não a ferir directamente. Em lugar disso, use o seu feitiço Incendio para queimar a teia

que ela tem presa às árvores. Quando a teia pegar fogo, ela irá cai no buraco e Harry Potter irá atrás dela. Corra em redor dela até ela puxar a cabeça para trás e revelar a barriga. Esta é a única zona em que é vulnerável a magia de segundo nível.
Nota: é melhor não avançar. Faça golpes rápidos e sucessivos, para poder causar o máximo de danos.

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT – SPEARHEAD

Modo Cheat

Comece por iniciar o jogo com o comando "<drive and folder path>\moh_spearhead.exe" +set developer +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1 +set cl_playintro 0. Depois, comece um jogo para um jogador e pressione ~ para aceder à janela de consola. Introduza um dos seguintes códigos para activar a sua função Cheat correspondente.
Nota: altere +set cl_playintro 0 para +set cl_playintro 1, se quiser observar a sequência de introdução. Os cheats não podem ser activados na versão v1.11, ou superiores, do jogo.

Efeito	Código
Modo God	.dog
Saúde máxima	.fullheal ou fullheald
Todas as armas e munições	.wuss
Não há modo clipping	.noclip
Remover alvo	.notarget
Vista na terceira pessoa	.toggle cg_3rd_person
Listar inventário	.listinventory
Teletransportar-se para a localização pretendida	.tele <coordenadas x y z>
Selecção de nível	.map <nome do mapa>
Completar nível	.fadeout
Recomeçar nível	.restart
Listar mapas	.maplist
Mostrar coordenadas actuais	.coord
Estabelecer saúde	.health <número>
Suicídio	.kill
Listar modelos dos Aliados	.playermodel
Estabelecer velocidade de caminhar	.set sv_walkspeed <número>
Estabelecer gravidade	.set sv_gravity <número>
Aceder à missão 2	.seta g_m2l1 "1"
Aceder à missão 3	.seta g_m3l1 "1"
Aceder à missão 4	.seta g_m4l1 "1"
Aceder à missão 5	.seta g_m5l1 "1"
Aceder à missão 6	.seta g_m6l1 "1"
Aceder à medalha 1	.seta g_eogmedal2 "1"
Aceder à medalha 2	.seta g_eogmedal1 "1"
Aceder à medalha 3	.seta g_eogmedal0 "1"
Aceder à medalha 4	.seta g_medal5 "1"
Aceder à medalha 5	.seta g_medal4 "1"
Aceder à medalha 6	.seta g_medal3 "1"
Aceder à medalha 7	.seta g_medal2 "1"
Aceder à medalha 8	.seta g_medal1 "1"
Aceder à medalha 9	.seta g_medal0 "1"

Movimentar-se sempre com a gravidade alterada

Para levitar, active o código set sv_gravity com um valor negativo. Para voltar a pôr os pés na terra, active o código set sv_gravity com um número positivo.
Para ficar como estava anteriormente (normalmente), active o código set sv_gravity com o número 0.
Nota: por vezes, terá de tentar repetidamente pois pode ficar encravado e não conseguir mover-se. Para assegurar que levanta voo, vá até um penhasco e salte.

Mudar de lados

Num jogo para múltiplos jogadores, dirija-se a um MG42 e use a arma. Depois, pressione Esc para conseguir aceder ao menu. Escolha Select Team para seleccione a equipa adversária. Vai ficar no mesmo local, mas na outra equipa.
Isto é útil quando está num mapa de Omaha Beach, pois poderá avançar e ganhar vantagem enquanto membro da equipa Axis e depois mudar para Allies.

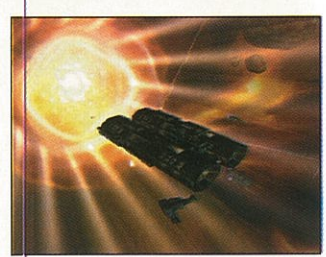
Medal of Honor – Spearhead

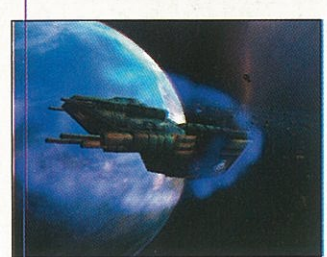
O.R.B. – OFF-WORLD RESOURCE BASE

Modo Cheat

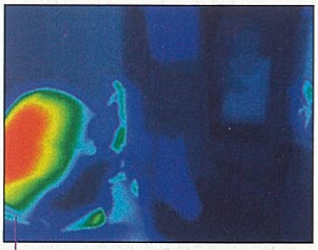
Para que funcione, pressione Enter, depois, introduza um dos seguintes códigos e pressione Enter novamente para que seja activada a função Cheat correspondente:

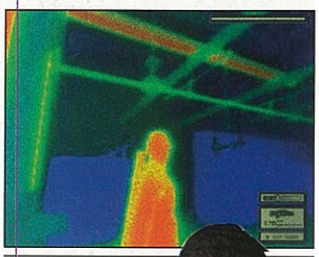
Efeito	Código
Vencer missão actual	.$WIN
Obter quantidade indicada de materiais	.$RU <número>
Obter quantidade indicada de unidades de apoio	.$SU <número>
Pesquisar todas as tecnologias actuais	.$GET TECH
Pesquisar todas as tecnologias	.$GET ALL TECHS
Activar nevoeiro de guerra	.$FOGOWAR ON
Desactivar nevoeiro de guerra	.$FOGOWAR OFF
Crashar o jogo	.$REPAIR ALL
Reduzir todos os núcleos inmigos para 1	.$WEAKEN ENEMY
Mostrar frame rate	.$FPS ON
Esconder frame rate	.$FPS OFF
Modo God para a unidade seleccionada	.$GOD ON
Desactivar modo God da unidade seleccionada	.$GOD OFF
Estabelecer velocidade da pesquisa	.$RESEARCH X <número>
Estabelecer velocidade de construção	.$BUILD X <número>
Activar colisões com asteróides	.$COLLISIONS ON
Desactivar colisões com asteróides	.$COLLISIONS OFF





O.R.B





Splinter Cell

SPLINTER CELL

Atirar mais longe
Quando atirar uma lata ou garrafa, mantenha L pressionado para ela ser atirada para mais longe.

Abbatoir: munições
Quando estiver numa sala com um guarda sentado atrás de uma secretária, que você tem de interrogar, repare na metralhadora que está atrás do laptop. Junto a ela estão munições de 5.56mm para a sua SC-20K.

Embaixada chinesa: perseguir inimigos nos esgotos
Quando entrar nos esgotos pela primeira vez, equipe a sua granada de fumo e desça pelo caminho que é suposto de seguir. Quando aparecerem três inimigos, aproxime-se um pouco e atire a granada para o meio deles. Espere até o fumo se desvanecer e prossiga. É mais fácil do que segui-los um a um.

QG da CIA: ligar a corrente do elevador
Se depois de entrar na sala das armas e desactivar a arma torreão descobrir que o elevador para subir para o último andar está desligado (escritório de Daugherty), volte à sala do servidor principal e complete o objectivo acedendo ao servidor principal duas vezes. Isto acciona um novo objectivo – entrar no escritório de Daugherty – e liga a corrente do elevador da sala das armas.

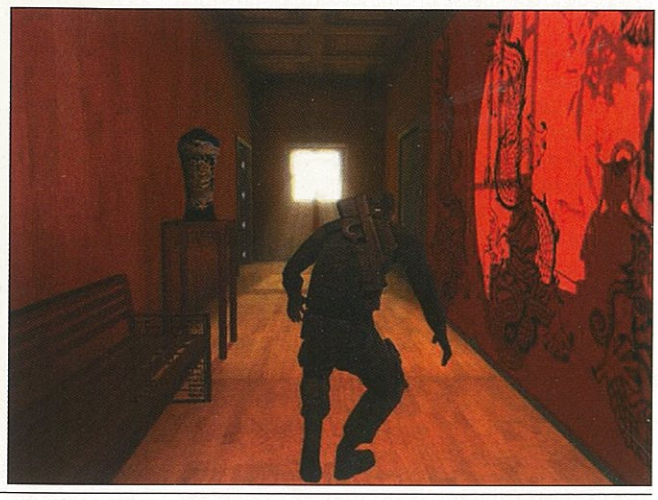
Ministério da Defesa: ir para a ala sul
Depois de interrogar o condutor e voltar a subir as escadas, grave o jogo no checkpoint e veja a sequência que mostra a janela do pátio a abrir-se. Vá até à varanda e vire para a esquerda. Salte para o cano de escoamento da parede. Desloque-se até à janela aberta. Se o alarme disparar, é porque não escondeu os cadáveres devidamente. Volte para trás e atire todos os corpos para cantos escuros.

Ministério da Defesa: escritório de Nikoladze
Depois de descer pela janela e matar o guarda, aceda ao computador que está no canto direito mais distante. Depois, aceda ao computador principal (o de Nikoladze), que está junto à janela. Corra imediatamente para a janela e saia, mas mantenha-se perto do parapeito para que possa pendurar-se nele. Os guardas entram e revistam o escritório. Eles não o verão, se permanecer do lado de fora da janela. Percorrem toda a sala e saem. Agora, já pode aceder novamente ao computador (tal como o QG mandou). Depois, avance com cuidado até ao ponto de extracção.

Ministério da Defesa: derrubar os guardas
Quando estiver na ala sul, antes de descer as escadas, vá directamente para os rails. Pendure-se no parapeito e pressione Y para o derrubar. Faça o mesmo ao homem seguinte.

Kalinatek: passar pelos guardas
No edifício Kalinatek, quando ouvir os dois guardas falar sobre armas de torreão e minas nas paredes de um corredor, abra a porta que está ao lado da parede de vidro. Use a sua SC-20K no modo Sniper e dispare sobre a mina da parede transparente. Isto deve eliminar os dois guardas que estão a conversar. Apague as luzes do corredor e aparecerá um terceiro guarda. Elimine-o, apanhe os items e dirija-se para o elevador.

Palácio presidencial
Quando estiver a fugir dos guardas, depois de matar Nicoladze, quando chegar à sala de jantar, suba para o armário. Depois, salte para a varanda. Entre pela porta dessa sala. Verá qua-



Splinter Cell

tro guardas. Não os mate já. Em vez disso, suba as escadas e apague a luz. Agache-se no canto e mate-os quando eles subirem. Poderá matar todos os guardas desta forma, pois eles vão subir para descobrir o que se passa lá em cima.

Palácio presidencial: área escondida
Depois de introduzir o código para abrir o portão junto à queda de água (2126), assegure-se de que o guarda está morto. Entre no portão e vire à direita. Siga ao longo da parede de pedra/vedação até ao fim do caminho. Na parede, verá uma linha entre a luz e a escuridão. Vá para o outro lado desta linha e avance. Atravessará a parede e entrará numa pequena área entre duas paredes maiores. Neste local, poderá fazer um Split Jump.

Matadouro: armas-sentinela
No nível Matadouro (o nível sobre a transmissão via Net), há muitas armas-sentinela. Para evitar ser atingido por elas, use flares. Pode encontrar cinco flares perto uns dos outros. A melhor técnica para evitar as armas é rolar. Role para fora da área abrangida pela arma para se poder aproximar do controlo do computador. Acenda um flare e atire-o de modo a abrir caminho até ao computador e depois desarme a arma. Tenha cuidado – o flare só a distrai durante o tempo suficiente para chegar, num instante, ao computador.

Treino: bater em NPC
Durante a missão de treino, vá até ao parapeito à esquerda. Dê um salto duplo para saltar para o parapeito e vire à esquerda. Vá até ao teclado e escreva 5656, para entrar na segunda sala. Fale com a NPC. Depois, pode bater-lhe e reprovar no treino.

Poupar munições
Se vir que uma sala está a ser patrulhada por um guarda ou trabalhador, espere que ele saia e apague a luz. Quando ele voltar, irá imediatamente em direcção ao interruptor para a acender. Quando isso acontecer, ele estará de costas para si. Aproxime-se sorrateiramente e agarre-o ou dê-lhe um soco – assim não precisará de usar a sua arma.

Chegar a uma câmara elevada
Para eliminar uma câmara que esteja demasiado elevada, dispare com a espingarda furtiva ou com a pistola. Ela cairá no chão.

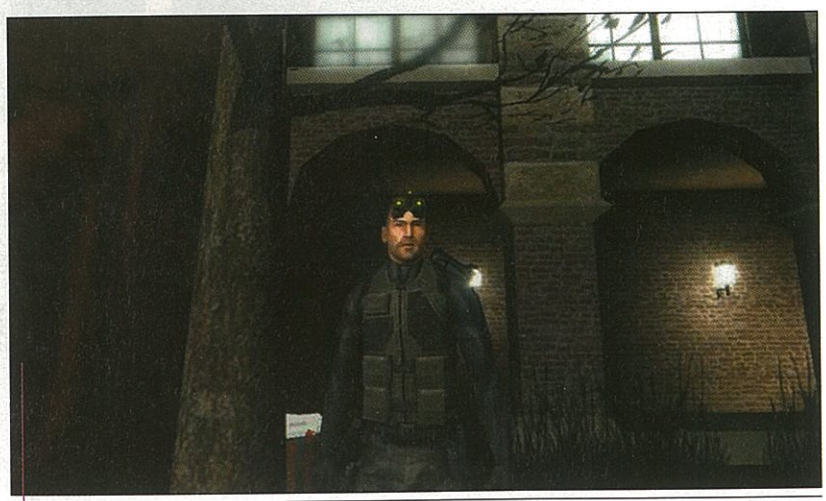
Flares
Se estiver a ser perseguido por uma arma torreão, lance um flare. O torreão ficará distraído durante um momento, o que pode ser o suficiente para passar para trás dele e desactivá-lo.

Lockpick manual mais rápido
Quando estiver a usar o Lockpick manual, em vez de o mover lentamente, como o manual sugere, empurre o botão analógico numa das quatro direcções diagonais, pois o Rumble estará numa dessas direcções. Assim, é muito mais rápido.

Leitura do teclado com óculos térmicos
Para ler a assinatura térmica de um teclado, pode-se aproximar do teclado e olhar para ele com os óculos térmicos ou usar o modo Sniper à distância, com os óculos equipados, ou ainda activar o teclado e, depois, ligar os óculos. A ordem dos botões é a seguinte, baseada em cores: Azul escuro, Azul, Azul claro, Verde, Verde claro, Amarelo, Laranja, Encarnado. Por exemplo, se tiver um botão Azul escuro em 1, um Verde claro em 3, um Azul claro em 4 e um Encarnado alaranjado em 6, o código será 1-4-3-6.

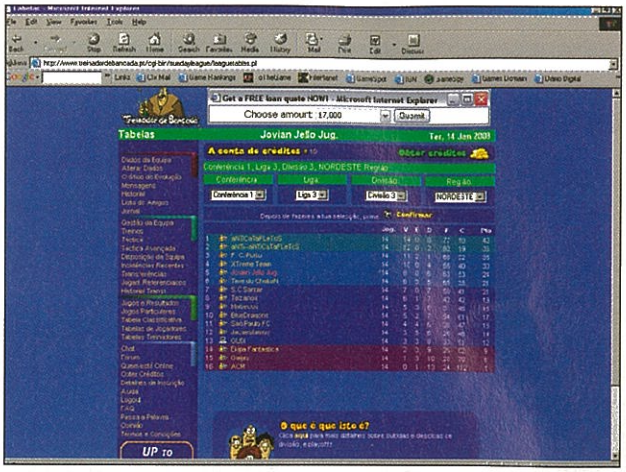
Portas
Abrir portas costuma accionar eventos que não seriam activados simplesmente pelo tempo. Por exemplo, no início do nível do Ministério da Defesa, a primeira porta a que chega vai dar a uma sala com uma câmara de segurança. Quando usar o cabo óptico, não haverá qualquer tipo de perigo. No entanto, depois de abrir a porta, um guarda abre uma outra porta, o que pode fazer com que você entre em pânico e faça algum disparate. Para impedir que este tipo de coisa aconteça, use a opção Open Door Stealth. Quando se aproximar da porta, mantenha A pressionado, empurre o botão analógico esquerdo para baixo e largue A. Abrirá a porta ligeiramente. Depois, empurre o botão analógico esquerdo para baixo novamente para fechar a porta. Isto faz com que os eventos relacionados com a porta sejam accionados. No exemplo do Ministério da Defesa, fazer isto faz com que o guarda entre. Use o cabo óptico para ver onde ele está. Ele vai para trás de uma estante e, depois, volta para a secretária. Depois de ele se sentar, abra a porta, baixe-se, vá lentamente para trás dele e dê uma pancada ou um tiro. Deixe-o ali ou agarre nele e coloque o corpo atrás da estante. Também o pode agarrar e bater-lhe atrás da estante.

Splinter Cell



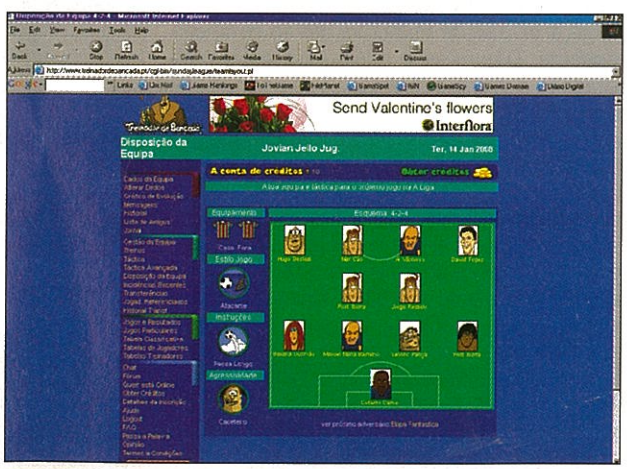
Splinter Cell

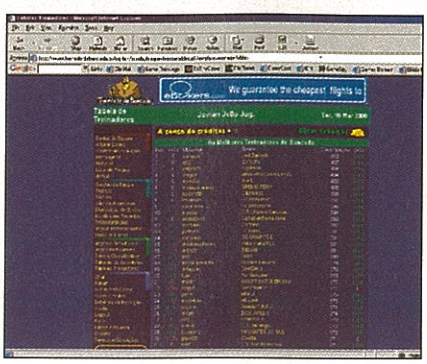
AS TÁCTICAS DA BEBEDEIRA

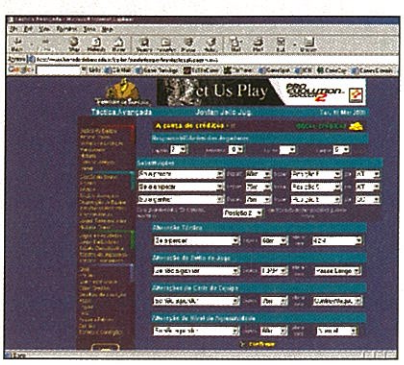


Treinador de Bancada é um jogo onde os amantes de futebol podem gerir uma equipa recheada de atletas que passam mais tempo a pensar em mulheres e festas nocturnas do que na partida do dia seguinte.
Com um design cartoonesco e bastante humorista, o jogo (a que se acede através de um site de Internet) permite realizar todas as tarefas mundanas de um treinador (escolher tácticas, comprar novos futebolistas, definir planos de treinos) mas é igualmente possível recorrer a algumas artimanhas como subornos e visitas a bordéis para levantar o moral ao plantel!
A ideia passa por deixar a equipa bem preparada antes da jornada diária que se disputa já a madrugada vai alta.
Inicialmente, dispomos apenas de mil créditos para treinar e adquirir jogadores mas, quem quiser desenvolver a sua equipa, terá de adquirir novos fundos através de um sistema de transacções via SMS. Existem dezenas de clubes actualmente em competição (com nomes tão sugestivos como Matrecos ou Gaijas) e até é possível editar vários parâmetros como os equipamentos ou os nomes dos futebolistas.
Os mais incautos serão apanhados de surpresa pela profusão de termos grosseiros no site, mas não existe aqui matéria suficiente para considerar o jogo ofensivo à moral e bons costumes. Expressões como "este jogador gosta de apanhar uma rosca no bar" e "prefere ir para a praia p'ró engate" são de uma extrema subtileza comparadas com as asneiradas com que nos deparamos durante uma temporada.
Ao contrário de um jogo mais realista como **Championship Manager 3**, Treinador de Bancada destina-se a todos aqueles que acompanham o futebol de uma forma leve e descontraída. O humor abunda e não há nada como umas boas falcatruas para reproduzir uma competição tão polémica como a nossa Superliga. E em português.

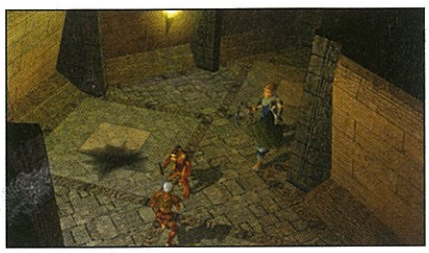
Treinador de Bancada
www.treinadordebancada.pt







O QUE É OFICIAL É BOM!

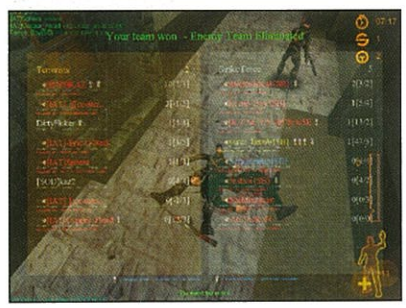


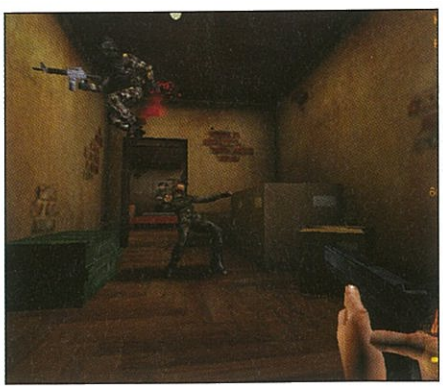
Hoje em dia, já não chega fazer um bom jogo com um bom editor para que as comunidades adiram em massa – a postura das produtoras no acompanhamento e apoio às equipas de mods é essencial.
Bom exemplo disso é a Valve Software, que não só esclarece as dúvidas dos produtores de mods, como apadrinha as equipas mais talentosas – foi o caso de **Counter-Strike**.
Igualmente humilde tem sido a postura da Bioware no seu apoio à comunidade de **Neverwinter Nights**. Tutoriais, documentação, samples e explicações no fórum têm feito as delícias de milhares de utilizadores do Aurora Toolset, quer sejam curiosos ou experientes.
Mas a Bioware vai mais longe ao destacar uma pequena equipa para o desenvolvimento de novas aventuras, lançadas numa base regular, para manter a chama acesa. Com o aumento da experiência no editor e a exploração das suas potencialidades, esta equipa tem feito alguns mods tão bons ou até melhores do que a campanha do jogo.
Vale a pena espreitar em http://nwn.bioware.com/downloads/modules.html.

STRIKE FORCE 1.8

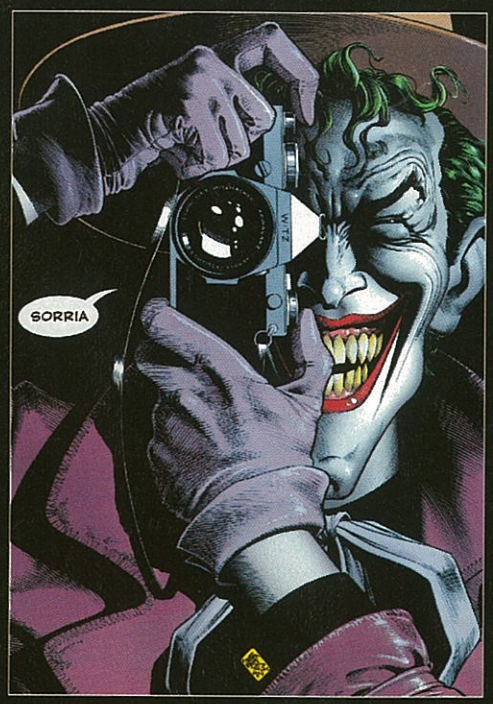
Um projecto megalómano é o mínimo que se pode chamar à nova versão (1.8) de Strike Force (SF) para **Unreal Tournament** (UT). Esta conversão total está agora ao nível de reputados mods de contraterrorismo urbano como **Counter-Strike** (Half-Life), **Global Operations** (UT) ou **Urban Terror** (Quake III).
A contrapartida para aceder ao mundo de SF é um pesado download de 377,8 MB e ser possuidor da versão original de Unreal Tournament. Mas vale mesmo bem a pena, não fosse a esta nova versão ter nada mais nada menos do que 88 mapas (alguns simplesmente magníficos), 16 personagens com diferentes atributos, mais de duas dezenas de armas e quatro modos de jogo, nomeadamente, Deathmatch, Team Deathmatch, Escape e Hostage Rescue.
Os jogadores podem contar ainda com inventários personalizáveis; dano localizado; rastros de sangue; indicador de pulsação (limita a precisão de tiro e o tempo de sprint); visão nocturna e lanternas.
A equipa está agora a preparar uma versão do popular mod para correr sobre o motor de UT 2003 (já vai a dez por cento) e a ponderar fazer uma versão adaptada ao motor de **Doom III**.

Strike Force 1.8
Para: Unreal Tournament
Autor: Strike Force Team
Download: 377.8 MB
Página oficial:
www.strike-force.com





O REGRESSO DE



Criado por Bob Kane e Bill Finger em 1939, Batman tinha algo que o distinguia de Superman: a ausência de superpoderes. Com efeito, embora bem treinado e equipado, era um homem normal, incapaz de deter as balas. Apesar de alguns elementos fantásticos, as suas aventuras eram sobretudo policiais e a motivação do herói bem concreta: vingar a morte dos pais, assassinados à sua frente, e combater o crime.

Batman em videojogos

Segue-se uma lista de alguns dos mais importantes videojogos que têm o homem-morcego como protagonista.

Batman
(Ocean, 1989, Spectrum)
O grafismo (monocromático) acima da média para a época, e a popularidade do filme (lançado no mesmo ano) fizeram a história de um dos títulos para Spectrum mais vendidos em 1989. Um clássico das plataformas.

Batman: Return Of The Joker
(Sunsoft, 1991, NES)
Um dos melhores jogos de sempre do herói, foi considerado um milagre de programação para a velha consola da Nintendo. E a jogabilidade estava à altura da técnica.

Batman: Vengeance
(Ubi Soft, 2001, PC/Xbox/PS2/GC/GBA)
A mais recente aventura de Batman tem a particularidade de adaptar a estética cartoonesca e *noir* da série animada da Warner.

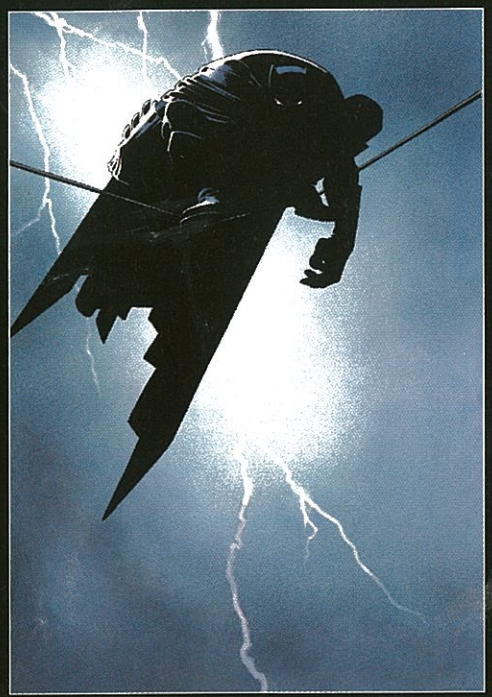
Apesar de algumas falhas, é um jogo que vale a pena para os fãs.

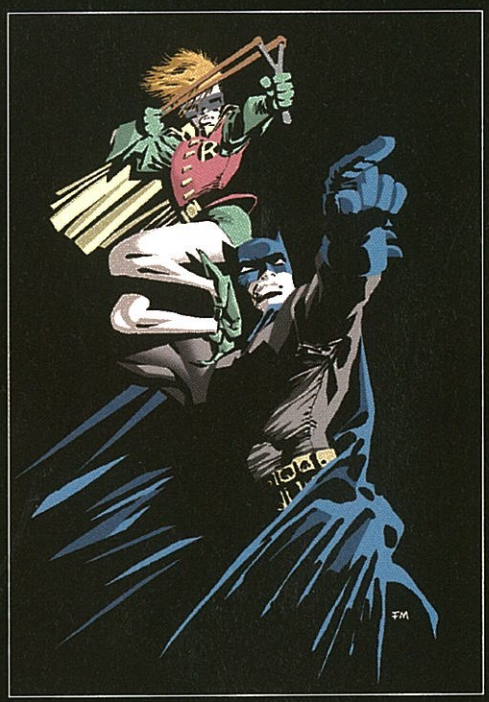
Batman: Dark Tomorrow
(Kemco, 2003, Xbox/PS2/GC)
A primeira adaptação de uma banda desenhada de Batman (ao invés de adaptar um filme ou série animada), criada propositadamente para este lançamento, promete oferecer uma visão mais sombria do herói, numa aventura de acção 3D.

Batman 2
(Ubi Soft, 2003, Xbox/PS2/GC)
Nova iniciativa da Ubi Soft, nova adaptação da série animada da Warner. A editora francesa promete um estilo de acção mais arcada e mais orientado para o combate. O título é provisório.

N.C.

BATMAN





Com uma notável galeria de inimigos (sendo o Joker o mais conseguido) e gadgets engenhosos (do cinto de utilidades ao Batmóvel), Batman teve um sucesso rápido e cedo extravasou as páginas da BD, chegando ao cinema. A sua primeira incursão na Sétima Arte deu-se nos anos 40, através de dois *serials* (filmes em episódios de meia hora) que, apesar da debilidade das histórias e falta de meios, contribuíram para a popularidade de Batman, embora muito menos do que a série de televisão dos anos 60.

Filmada durante o apogeu da Pop Art, a série era uma comédia de acção para um público juvenil, com efeitos visuais que eram um prodígio kitsch. Com actores conhecidos como convidados especiais e uma banda sonora de sucesso, a série deu a conhecer ao grande público um Batman com muito poucas semelhanças com o vigilante original, mas na linha da BD da época, onde a violência das histórias iniciais dera lugar a aventuras de ficção (pouco) científica.

Nos anos 70, Batman voltaria a aproximar-se do violento combatente do crime inicial graças ao trabalho de Dennis O'Neil/Neal Adams, que trocaram o tom de comédia por histórias de acção, centradas nos problemas da época. No entanto, a verdadeira revolução chegaria em 1986, com Frank Miller e o seu Regresso do Cavaleiro das Trevas, uma aventura futurista em que um Batman já cinquentenário volta a vestir o uniforme para impor a sua lei numa Gotham City bem cinzenta e ameaçadora, infestada por gangs de adolescentes sanguinários, que acaba por abalar o status quo de uma América ameaçada pelo espectro do conflito nuclear.

O sucesso do Batman de Miller abriu o caminho a outras visões complexas e adultas da personagem, como Piada Mortal de Alan Moore e Brian Bolland, ou Asilo Arkham, de Grant Morrison e Dave Mckean, e gerou um renovado interesse pelo herói junto do público, criando assim as condições ideais para o regresso de Batman ao cinema – que se dá pela mão de Tim Burton, em dois excelentes filmes, com uma admirável cenografia. Os dois filmes seguintes, Batman e Robin e Batman Para Sempre, de Joel Schumacher, quase acabaram com uma das mais rentáveis franchises do cinema, criando uma série de inimigos junto dos batmaníacos, que só voltaram a ter razões para sorrir quando surgiu a série de animação Batman Adventures, uma síntese perfeita das diferentes épocas da BD, com um grafismo simples e estilizado, ao serviço de boas histórias.

O sucesso desta série provou que havia vida para Batman fora da BD, mas os projectos para o trazer de volta ao cinema com actores reais, têm tido dificuldade em passar do papel. Das várias hipóteses actuais, a mais consistente é a da adaptação de Batman: Ano Um, a revisitação definitiva da origem de Batman feita por Frank Miller e David Mazzucchelli.

Agora que Batman voltou a ocupar o top de vendas de comics graças ao trabalho da dupla Jeph Loeb/Jim Lee, um novo filme de Batman não deve tardar. Resta é esperar que os executivos da Warner tenham aprendido alguma coisa com os falhanços anteriores e apostem numa transposição fiel da BD para o cinema. Os milhares de leitores do Cavaleiro das Trevas cá estarão para ver...

João Miguel Lameiras

Miniaturas

Minions – A última expansão de **Mage Knight**, com figuras que pertencem a duas facções ao mesmo tempo. Traz pela primeira vez vassalos dos Draconum e dos Solonavi para construir exércitos só destas facções. Expansão para Mage Knight e Dungeons, com personagens da facção dos heróis e da Progenie dos Magos.

Clobberin' Time! – A primeira expansão de **Marvel HeroClix** traz os heróis que ficaram de fora na expansão-base: o Quarteto Fantástico e os seus inimigos, o Doutor Destino e o Super Skrull.
Também entram na arena de combate novos X-Men e os seus inimigos, o Nocturno, a Espiral, além da Mulher Hulk.

Jogos de cartas

Legions – A nova expansão de **Magic: The Gathering** traz consigo tantas criaturas que não há espaço para mais nada. Sim, Legiões é 100 por cento formada por criaturas – incluindo o aguardado regresso dos Fractais (Slivers)! Mas as novidades não ficam por aqui: na sequência da expansão Investida, temos novas mecânicas de jogo que afectam todas as cores do jogo, novos tipos de criatura e novos efeitos da habilidade de Metamorfose. A expansão inclui, como habitualmente, quatro Decks Temáticos Pré-Construídos.

NO CD

Splinter Cell

Um dos melhores jogos do ano chega ao PC. Acção furtiva, muitos gadgets e uma personagem com um carácter bem trabalhado são apenas alguns dos atractivos do jogo.
O jogo requer uma boa máquina mas brinda-nos com uma beleza gráfica e qualidade de animação fora de série.

Editora
Ubi Soft

Grom

Um jogo de estratégia ao estilo de **Commandos** ou **Desperados**, mas em 3D.

Editora
CDV

Black Mirror

Uma aventura gráfica ao estilo de clássicos como **Gabriel Knight**.

Editora
Posel Smrti

Blood Rayne

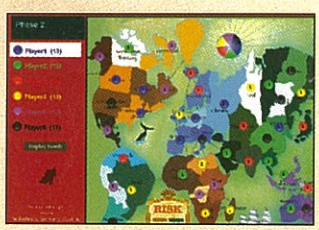
Um magnífico, vampiresco e sádico jogo de acção na terceira pessoa.

Editora
Take 2

Risk

A recriação em flash do jogo de tabuleiro Risco.

Editora
JanssenWeb Design



Death Illustrated 0.5

Um divertido FPS a preto e branco, com muito ritmo e heavy-metal.

Editora
Desth Comics

Harry Potter: The Chamber Of Secrets

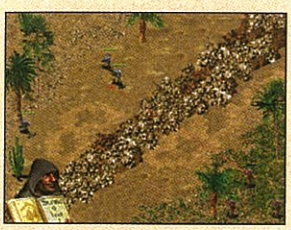
A aventura baseada no segundo filme de Harry Potter.

Editora
Electronic Arts

Crusader Commander

O terceiro jogo promocional feito em Flash para promover **Stronghold**.

Editora
FireFly Studios



PATCHES

America's Army v1.4 para v1.5

Diablo II v1.9d

Unreal Tournament 2003 v2.166

Warcraft III v1.04a

Neverwinter Nights

Finalmente, chega a versão de demonstração de um dos melhores jogos de aventura do ano passado: um Role Playing Game em tempo real suportado por um bom motor gráfico e uma história interessante.
Neverwinter Nights é também o mais forte elo dos videojogos com Dungeons & Dragons, **o clássico RPG de papel e lápis. O jogo aplica as regras da terceira edição de D&D e, na versão completa, permite recriar as campanhas em computador, bem como colocar-nos no papel de Dungeon Master.**

Editora
Infogrames

Impossible Creatures

Da Relic Entertainment, produtora do revolucionário Homeworld, chega-nos esta enorme versão de demonstração de um jogo de estratégia em tempo real, onde uma história ao estilo de Indiana Jones se mistura com o cruzamento de espécies e uma estética original.

Editora
Microsoft

SOFTWARE

DirectX 9

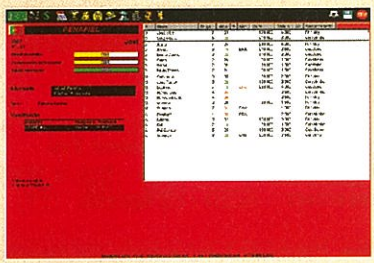
Versão final e redistribuível do novo DirectX. Recomenda-se que, quem tem o Windows XP e ME, crie um ponto de restauro do sistema antes de proceder à sua instalação.

Elifoot 2002

Um jogo de estratégia futebolística por excelência, Elifoot 2002 é o mais recente capítulo de uma saga que já conta com 15 anos de existência. A versão shareware incluída neste CD disponibiliza as funcionalidades básicas, mas, para se aceder a todas as opções, é necessário proceder ao registo do jogo junto do seu autor, André Elias.

Autor
André Elias

JOGO COMPLETO



Code Red

Um FPS completo alicerçado no motor gráfico de Quake 2. São mais de 20 níveis repartidos por três episódios, numa batalha que coloca de novo a humanidade a lutar contra uma invasão extraterrestre. Com armas para todos os gostos, competições para múltiplos jogadores, o jogo tem tudo para agradar aos amantes de bons jogos de acção.

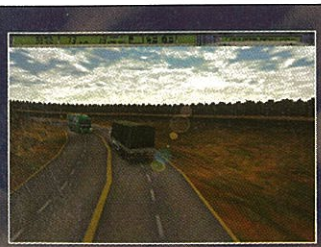
Editora
COR Entertainment

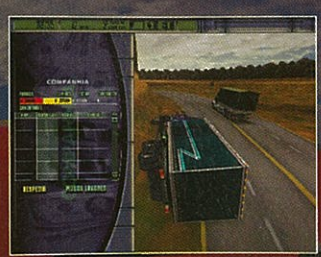
JOGO COMPLETO

Truck Racing 2001

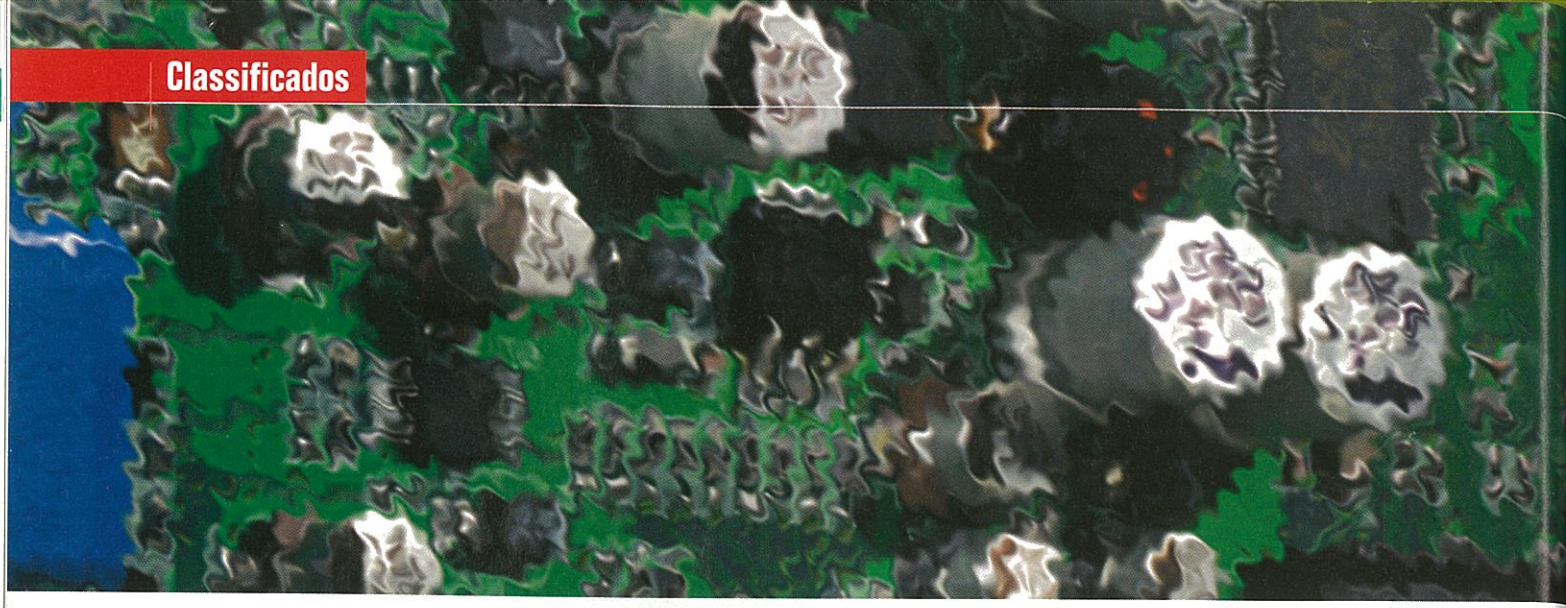
Um autêntico simulador de camionista, Truck Racing 2001 inclui mais de 20 camiões, quilómetros de atalhos e estradas secretas e viaturas secretas que ficam disponíveis após triunfarmos nas diversas competições do jogo.
Fugas à polícia, corridas contra o tempo para entregar mercadorias, provas em circuitos fechados, Truck Racing 2001 é o sonho de qualquer fanático de veículos pesados. E até é possível jogar futebol numa arena com os camiões a servirem de futebolistas!

Género: Acção
Editora: JoWooD
Suporte técnico:
PlayGames
Tel.: 22 608 83 12
Email:
suporte@playgames.pt





JOGO COMPLETO



COMPRO

Jogo Diablo para PSX, Shenmue 2 e Gauntlet Legends para Dreamcast. Contacto só por SMS para **96 314 06 29**.

Jogos para o Game Boy Color. Contacto: **96 523 13 83**.

Jogos para PC da série Resident Evil. Contactar: Diamantino Silva – Rua S. Miguel – Recardaes – 3750-726 **Águeda**.

PSone, menos de 1 ano e meio, por menos de 85 euros.
Contacto: **91 924 47 44**.

Pacote de expansão de Baldur's Gate 2 pela melhor oferta e o mais rápido possível. Tel. **96 815 74 69**.

PS2 ou Xbox pela melhor oferta.
Contacto pelo tel.: **96 455 20 16 (das 16h40m às 19h)**.

Adaptador de comando PlayStation para PC e um LG DVD 16x48 Bulk, de preferência em segunda-mão.
Contactar: Vítor Sousa – **91 850 12 57**.

VENDO

Disco externo 20 GB a USB2.0/1.1/1.0 pela melhor oferta. Cabo incluído. Contacto: **spp16840@sapo.pt**.

Placa gráfica GeForce 2Mx400 64Mb, não usada, CD Drivers, TV Out – 40 euros. Tels.: **21 715 28 74 / 91 491 26 35** – João Pimentel.

Dreamcast + dois comandos + dez jogos originais + Nintendo + dois jogos + um comando – 250 euros.
Contacto: Eduardo – por SMS **96 837 84 39**.

Gravador de CDs externo a USB1.1/1.0 da HP pela melhor oferta. Contacto: spp16840@sapo.pt.

PlayStation 1 com oito jogos, um comando e um cartão de memória por 140 euros. Game Boy Color com dois jogos por 60 euros. Contacto: **91 631 47 45**.

RIVA TNT2 M64 32MB apenas por 15 euros. Contacto: **91 233 64 84** – Santarém.

Motherboard e P3 500Mhz + 196 RAM + Gráfica SAVAGE 4 S3 32 MB + Disco 86B. Preço base – 100 euros.
Contacto: **rcosta3@aeiou.pt**.

Windows 98/XP, Office 2000/XP, Norton Anti-Virus 02. Também vendo jogos e outro software (várias unidades). Informação: **91 228 32 12**.

Vendo ou troco N64, com dois comandos, seis jogos, um Controller Pack, 55 euros.
Contacto: **96 871 02 83**.

Para envio do anúncio, o leitor poderá recortar ou fotocopiar a quadrícula, preencher e enviar para:

Revista Mega Score – Classificados
Rua Laura Alves, 3 – 2745-152 Queluz
Fax: 21 434 45 09

☐ Compro ☐ Troco

☐ Vendo ☐ Emprego

☐ Outros

ANÚNCIOS CLASSIFICADOS

Este espaço destina-se à publicação de pequenos anúncios classificados gratuitos, especialmente para os seus leitores.
A ideia é oferecer um espaço de compra, venda e troca de tudo o que tenham lá por casa e que esteja relacionado com a informática e jogos: consolas que passaram à história, placas gráficas, revistas antigas, oferta e procura de emprego na área da informática, programação e artes digitais, etc.
Pelas razões óbvias, a Mega Score não aceitará a publicação de quaisquer anúncios relacionados com compra, venda e troca de software ilegal.
Os anúncios são gratuitos mas devem obedecer às seguintes regras:
a) Só serão aceites anúncios que respeitem o formato máximo da quadrícula publicada nesta página, ou seja, 100 caracteres incluindo espaços;
b) Só serão aceites anúncios enviados via papel (carta, postal ou fax).

A Mega Score alarga ainda este espaço à Internet, no seu fórum criado especialmente para o efeito, em www.rgb.interdinamica.net/rgb/forum.

Assine por um ano!

E receba grátis uma Mega Jogos

Descubra as vantagens de ser assinante.

A comodidade de receber a revista em casa sem se preocupar em procurá-la nas bancas

A garantia de que não vai perder um número da sua colecção

A certeza de que não vai pagar mais nada durante o período que assinar

A economia de 10,98 euros num ano

Sempre com um CD de demos e um jogo completo!

RECORTE E ENVIE ESTE CUPÃO PARA: RGB EDITORA, LDA. RUA LAURA ALVES, 3 - 2745-152 QUELUZ

Números atrasados da Mega Score

Grátis uma Mega Jogos à sua escolha!

Mega Score 88

SIM desejo desejo receber os números atrasados que indico com X

82	83	84	85	86	87	Outro

Preço por edição: € 4,99
+ Portes 1 revista: € 1,42
2 a 5 revistas: € 2,59
Não se enviam revistas à cobrança.

SIM desejo assinar a Mega Score pelo período que indico:

- ☐ Trimestral (3 edições) € 13,50
- ☐ Semestral (6 edições) € 26,50
- ☐ Anual (12 edições) € 48,90 (Oferta de 1 Mega Jogos)

Nome: _____

Morada: _____

Localidade: _____

C. Postal: ____ – ____ _____

Telefone: _____ Idade: _____

Junto envio cheque do Banco: _____

Nº: _____ ou Vale postal Nº: _____

SIM desejo receber o número ☐ da revista Mega Jogos.

Campanha válida apenas para assinaturas de um ano.

AUTORIZAÇÃO DE PAGAMENTO

(Só para assinaturas)

Exmos. Srs.

Por débito na conta abaixo indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela RGB Editora, Lda.

Valor: _____ euros

Banco: _____

Balcão: _____

NIB: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do titular: _____

Data: |_|_| |_|_| |_|_|_|_|

Assinatura: _____

Sistema de Débitos Directos – Empresa nº 100 176

NUNO&

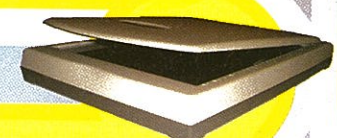
• Instalação Personalizada • Formação • Assistência Técnica ao Domicílio

Processadores

AMD XP 1800 + BOX(COLLER	97,58 €
AMD XP 2000 + BOX (COLLER)	115,43 €
AMD XP 2100 + BOX (COLLER)	137,00 €
AMD XP 2200 + BOX(COLLER)	189,21 €
AMD XP 2400 + BOX (COLLER)	216,58 €
AMD XP 2600 + BOX (COLLER)	346,00 €
AMD XP 2700 + BOX (COLLER)	460,53 €
CELERON 1700 MHZ BOX	76,16 €
CELERON 2000 MHZ BOX	104,72 €
PENTIUM IV 2,4 GHZ FSB 533 CACHE 512 BOX	235,62 €
PENTIUM IV 2,53 GHZ FSB 533 CACHE 512	273,70 €
PENTIUM IV 2,66 GHZ FSB 533 CACHE 512	404,60 €
PENTIUM IV 2.0 GHZ FSB CACHE 512	183,26 €
PENTUM IV 2,80 GHZ FSB 533 CACHE 512	509,32 €

Motherboards

ASUS A7N 8X DELUXE	192,78 €
ASUS A7V 8X /LAN	145,18 €
ASUS A7V 8X/LAN /RAID/FIREWIRE/2SAIDAS	166,60 €
ASUS P4PE 533 DDR 333 FSB 533	184,45 €
ASUS P4PE 533 SERIAL ATA /133/RAID/USB 2.0	205,87 €
ASUS P4S 533 /REDE/ FIREWIRE	143,99 €
ASUS P4S 533 DDR 478	119,00 €
ASUS P4S 8X /LAN	143,99 €
ASUS P4S 8X /RAID/LAN/FIREWIRE/2SAIDAS	188,02 €
ASUS P4T 533-C RIMM 478 (tambem há c/ raid)	188,02 €
CHAINTECH ZENITH 7NJS	224,91 €
ECS K7S5A P/ XP DIMM/DDR/ REDE	78,54 €
ECS P4 LS48A2 AGP 8X USB	109,48 €
ECS P4SVXASD 2+ DIMM /DDR/SOM/REDE	67,83 €
EPOX 8 K 9A2+ VIA AGP8X KTDDR 400 MHZ	155,89 €
MSI 648 E MAX2 AGP 8X	126,14 €
ASUS P4G 8X DELUXE	258,23 €
MSI 845 PE MAX2 533 C/ SOM/LAN/USB 2.0	130,90 €
MSI KT4 KT400 ATA 133/RAID/USB 2.0/BLUETOOTH	189,21 €
MSI KT4 ULTRA KT400 AGP 8X	134,47 €



Scanners

BENQ 3300 USB	69,02 €
EPSON PERFECTION 1250 PHOTO	101,15 €
EPSON PERFECTION 1650 PHOTO	176,12 €
HP SCANJET 2300	78,54 €
HP SCANJET 3500C	92,82 €
HP SCANJET 3530 C	121,38 €
HP SCANJET 5470C	283,22 €
MUSTEK 1200 USB	53,55 €

Colunas de som

COLUNAS 140 WATTS	9,52 €
COLUNAS 400W SUBWOOF AUDITECK	21,42 €
CREATIV INSPIRE4.1 4400	58,31 €
CREATIVE INSPIRE 5.1 5100	78,54 €
CREATIVE INSPIRE 2.1 2400	48,79 €
CREATIVE INSPIRE 5.1 5300	111,86 €
CREATIVE INSPIRE 6.1 6700	130,90 €
CREATIVE INSPIRE 5.1 5700 C/ AMP.	308,21 €

Placas de som

CREATIVE 5.1 LIVE PLAYER	41,65 €
CREATIVE AUDIGY PLATINUM 2	267,75 €
CREATIVE AUDIGY PLATINUM EX	291,55 €
CREATIVE AUDIGY PLAYER 2	130,90 €
CREATIVE AUDIGY PLAYER OEM	80,92 €
CREATIVE EXTIGY EXTERNA	208,25 €

CD/DVD

DVD-R PRINCO 2X 4.7 GB	3,00 €
DVD-R WORLDGATE 2X 4,7GB	3,00 €
INTENSO 80 M CX 10	5,00 €
INTENSO 80 M SILVER CIRCLE CX 50	20,00 €
LG 80M 24X	0,68 €
MITSUI 90M 48X	0,80 €
PHILIPS CDR 80 M (CAIXA 10)	6,00 €
PRINCO 80M 48X CAIXA 100	33,32 €
PRINCO CDRW 10x	1,00 €
TDK CDR 80 M (CAIXA 50)	22,50 €

Discos

120GB IBM ATA IDE 100 7200 RPM	197,54 €
120GB MAXTOR IDE ATA 133 7200 RPM	195,16 €
120GB MAXTOR IDE ATA 133 7200 RPM (BUFFER 8 MB)	238,00 €
40GB SEAGATE ATA 100 7200 RPM	97,58 €
40GB MAXTOR ATA 133 7200 RPM	99,96 €
40GB SEGEATE ATA 100 5400 RPM	92,82 €
60GB MAXTOR ATA 133 7200 RPM	109,48 €
60GB SEAGATE IDE ATA 100 7200 RPM	105,91 €
80GB MAXTOR IDE ATA 133 7200 RPM	135,66 €
80GB MAXTOR IDE ATA 133 7200 RPM (BUFFER 8 MB)	159,46 €
80GB SAMSUNG IDE ATA 100 7200 RPM/GARANTIA 3 ANOS	127,33 €

Gravadores

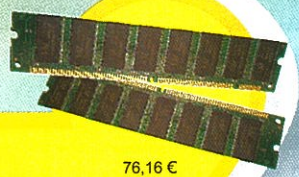
AOPEN 48X12X50	71,40 €
ASUS 48X16X48	82,11 €
ASUS 52X24X52	102,34 €
ASUS DVD-R/RW 104	392,70 €
BENQ48X16X48	69,02 €
DVD-R/RW PIONEER A-05 (CAIXA)	330,82 €
LG 48X16X48 OEM	70,21 €
LG 48X24X48 OEM	78,54 €
LITEON 52X24X52	79,73 €
MSI 48X16X48 (CAIXA)	74,97 €
PLEXTOR 48X24X48 (CAIXA)	129,71 €
SAMSUNG 40X12X40	61,88 €
SAMSUNG 48X16X48	71,40 €
SONY DVD DUAL RW DR1-500 (GRAVA DVD-R/RW e DVD+R/RW)	404,60 €
YAMAHA CRW-F1 44X24X44 DISC T@2	145,18 €

Rua Almada Negreiros, nº 38 – A • Tapada das Mercês,
2725-548 Mem-Martins • Telfs.: 219 169 813 – 219 169 815
Fax: 219 169 814 • Email: nuno.candeias@nuno-candeias.pt
WWW.NUNO-CANDEIAS.PT

Crédito 3-36 Meses sem entrada

CANDEIAS, LDA.

Portáteis ASUSTEK e TOSHIBA (consulte-nos)



Memórias

DDR 256 MB PC 333	76,16 €
DDR 256 MB PC 400 MHZ SAMSUNG	114,24 €
DDR 512 MB PC 333	147,56 €
DDR 512 PC 400 MHZ	223,72 €
RIMM 128 MB PC 800 SAMSUNG	70,81 €
RIMM 128 PC 1066/FSB 533	111,86 €
RIMM 256 MB PC 800 SAMSUNG	129,71 €
SDRAM 128 PC 133	22,61 €
SDRAM 256 PC 133	44,03 €
SDRAM 512 PC 133	73,78 €

CD-ROM/DVD

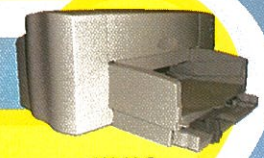
CD-ROM LG 52 X	28,56 €
CD-ROM MSI 52 X	30,35 €
DVD ASUS 16X48	65,45 €
DVD LG 16X48	52,36 €
DVD SAMSUNG 16X48	49,98 €
DVD TOSHIBA 16X48	54,74 €
DVD TOSHIBA 16X48 (PRETO)	64,26 €

Monitores

15" SAMSUNG 551 S	142,80 €
15" SAMTRON 56 E	124,95 €
17" HYUNDAY Q770 FLAT SILVER	180,88 €
17" LG 701 S	152,32 €
17" SAMSUNG 753 DFX	199,92 €
17" SAMSUNG 753 S	176,12 €
17" SAMSUNG 757 DFX	255,85 €
17" SAMSUNG 757 MB	261,80 €
17" SAMSUNG 765 MB	232,05 €
17" SAMTRON 76E	140,42 €
17" SAMTRON DYNAFLAT 76DF	170,17 €
19" HYUNDAY Q 910 PLANO SILVER	324,87 €
19" SAMSUNG 957 DF	343,91 €
19" SAMSUNG 957 MB	371,28 €
19" SAMTRON 96 B	226,10 €
19" SAMTRON 96BDF	255,85 €
21" SAMTRON 210 P	511,70 €

Monitores TFT/LCD

15" SAMSUNG 151 BM BLACK	505,75 €
15" SAMSUNG 151S	439,11 €
15" SAMSUNG 152 S SILVER	481,95 €
15" SAMSUNG 152 T	565,25 €
15" SAMTRON TFT 51S	368,90 €
15" SONY SDM S 51 BLACK	481,95 €
15" TFT LG 1510 S	404,60 €
17" SAMSUNG 171 S	672,35 €
17" SAMTRON TFT 71 S	527,17 €



Impressoras

EPSON STYLUS CX3200	183,26 €
EPSON C 62 UX	94,01 €
EPSON C 82 UX	172,55 €
HP DESKJET 3325 C	75,57 €
HP DESKJET 3420 C	88,06 €
HP DESKJET 3820 C	119,00 €
HP DESKJET 5550 CXI	164,22 €
IMPRESSORA HP OFFICJET K80	337,96 €
IMPRESSORA OFFICJET PSC 2210	368,90 €
SAMSUNG ML-1210 (IMP/LASER)	279,65 €

Placas gráficas

ASUS GEFORCE IV 8460 4200 128 MB AGP 8X	283,22 €
ATI RADEOM 9500 AGP 8X 64 MB	243,95 €
ATI RADEON 9000 PRO 128 MB POWER COLOR	149,94 €
ATI RADEON 9700 PRO 128 MB POWER COLOR	458,15 €
CHAINTECH GEFORCE 4 MX 440 64 MB-TV-OUT DDR	88,06 €
CHAINTECH GEFORCE 4 MX 440 64 MB-TV-OUT SDRAM	73,78 €
CHAINTECH GEFORCE 4 TI 4200 128 MB TV-OUT/IN	209,44 €
GEFORCE 2 MX 400 64MB TV-OUT	53,55 €
MATROX PARHELIA DDR 3 TVOUT	455,77 €
MSI GEFORCE 4 MX 440 64MB TD AGP 8X-TV-OUT	120,19 €
MSI GEFORCE 4 MX 440 64MB TV-OUT	83,30 €
MSI GEFORCE 4 TI 4200 128 MB-DDR VIVO /DUAL VGA	207,06 €
MSI GEFORCE 4 TI 4600 128MB TV-OUT/IN	333,20 €
MSI GEFORCE IV TI 4200 128 DDR VIVO/ MB AGP 8X	224,91 €
MSI GEFORCE VIV TI 4800 AGP 8X VTD 128 MB	285,60 €
RIVA TNT 32 MB	38,08 €

Vários

CABOS IDE REDONDOS 45 CM	10,00 €
CAIXA 300 WATTS	51,17 €
CAIXA 400 WATTS	66,64 €
CAIXA CHIEFTEC 350 WATTS (BLACK)	116,62 €
CAIXA THERLMALTAKE XASER II 5000-A	158,27 €
CAIXA THERLMALTAKE XASER II 6000-A	201,11 €
COLLER THERMALTAKE VOLCANO 9+	30,00 €
DRIVE DISQUETTES SAMSUNG	17,85 €
FACTUPLUS PROFESSIONAL	85,00 €
FONTE ALIMENTAÇÃO 300W	25,00 €
MICROSOFT WINDOWS XP HOME	120,00 €
MODEM ASUS ADSL USB	83,30 €
MODEM PCI INTERNO	23,80 €
PINNACLE MIRO PCTV EM CAIXA	73,78 €
PINNACLE MIRO PCTV PRO	95,20 €
PLACA DE REDE 10/100	21,42 €
RATO SAFEWAY PS/2	5,95 €
RATO LABTEC OPTICAL	23,80 €
TECLADO+RATOS S/FIOS LABTEC	53,55 €
UPS 600 VA	119,00 €
WEB CAMERA PC-750	170,17 €

IVA já incluído

Preços sujeitos a alteração sem aviso prévio

VEJA OS NOSSOS PREÇOS

ENE:infor
MONTAGEM E COMERCIALIZAÇÃO DE COMPUTADORES

LOJA 1 : Av. 25 de Abril, 48
C. Comercial de Almada, Loja 12/13 – ALMADA
Tel./Fax : 21 274 82 77

LOJA 2 : Estrada da Correia, Lote 501
C. Com. Torrebela, Loja 22 – PONTINHA
Tel./Fax : 21 478 51 22

COMPUTADORES EQUIPADOS COM GRANDES MARCAS INTERNACIONAIS !!!

Versão Económica	Versão Profissional	Versão Elite Pro
Caixa Miditower 250w - ATX Motherboard Pentium Drive 3"1/2 1.44mb 128 MB Memória Ram Disco Rígido 20 GB Monitor 15" SAMTRON Placa Gráfica RIVA -32MB - AGP CD - Rom 52x LG Placa Som 128 - PCI Colunas 140 Watts Modem/Fax Interno 56 K Teclado PS2 Rato PS2 Tapete	Caixa Miditower 300w - ATX Motherboard Pentium Drive 3"1/2 1.44mb 256 MB Memória Ram Disco Rígido 40GB 7200 Monitor 17" SAMTRON Placa Gráfica Aceleradora Riva TNT2- 32MB - AGP CD - Rom 52x LG CD RW 40X12X40 Placa Som S. BLASTER 128 PCI Colunas 280 Watts Modem/Fax Interno 56 K Teclado PS2 Rato PS2 + Tapete	Caixa Miditower 300w - ATX Motherboard Pentium Drive 3"1/2 1.44mb 512 MB Memória Ram DDR Disco Rígido 80 GB 7200 Monitor 17" SAMTRON 76DF Placa Gráfica Aceleradora Geforce 4- 64MB - AGP TV OUT DVD 16X 48X CD RW 40X12X40X Placa Som S. BLASTER 5.1 LIVE Colunas 5300 5.1 c/Woofer Modem/Fax Interno 56 K Teclado Multimédia/Internet Rato c/NETSCROOL + Tapete
P 1200 Mhz cel . . . . . € 598,84 119.900$ P 4 1.7 Ghz. . . . . € 747,70 149.900$ P 4 2.0 Ghz. . . . . € 877,39 175.900$ P 4 2.4 Ghz. . . . . € 1076,90 215.900$	P 1200 Mhz cel . . . . . € 847,46 169.900$ P 4 1.7 Ghz. . . . . € 997,10 199.900$ P 4 2.0 Ghz. . . . . € 1076,90 215.900$ P 4 2.4 Ghz. . . . . € 1176,66 235.900$	P 1200 cel . . . . . € 1046,98 209.900$ P 4 1.7 Ghz. . . . . € 1179,30 236.428$ P 4 2.0 Ghz. . . . . € 1302,00 261.072$ P 4 2.4 Ghz. . . . . € 1402,00 281.000$

Memória Ram 128 MB (adicional) ..... € 25,41	Leitor DVD (16x/40x) ..... € 55,28
Memória Ram 256 MB ..... € 40,04	Leitor CDRW TDK 30x 48x ..... € 160,00
Scanner Acer 3300 USB (Res.600x1200) ..... € 62,35	Placa Creative SOM AUDIGY ..... € 109,24
Windows XP CD / Português ..... € 199,02	CDR W SAMSUNG (48x12x48x) ..... € 85,00
Scanner Genius (c/adap transparências) ..... € 149,14	CDR W SAMSUNG (48x10x480x) ..... € 95,69
Placa de TV MIRO ..... € 79,81	DVD R HITACHI SCSI ..... € 374,10
Camara WEBCAM DEXXA ..... € 32,92	CDRW EXT. USB MEMOREX ..... € 209,39

CDR W H.P. 9600si (12x8x32x) SCSI ..... € 348,66

Placa ATI All-in-Wonder 32mb AGP .....(Ver Tabela Hardware)	Placa Gráfica GeForce 4 MX2 440–64MB ..... € 79,26
COLUNAS CREATIVE 5300 ..... € 114,72	Placa RIVA TNT 32MB ..... € 47,39
Rato com NETSCROLL ..... € 7,48	Monitor 17" SAMTRON .76DF ..... € 239,42
Teclado Multimédia ..... € 24,44	Monitor 19" SAMTRON ..... € 342,22
CD TRAXDATA GOLD ..... € 0,40	Placa Live p/ Live Platinium ..... € 174,58

EPSON®

hp®

Epson Stylus Color C42 ..... € 89,28	Scanner HP 4400 ..... € 144,15
Epson Stylus Color C62 ..... € 137,17	Hewlett Packard 840C ..... € 94,27
Epson Stylus Color C72 ..... € 199,02	Hewlett Packard 930C ..... € 199,02
Epson Stylus Color C88 ..... € 263,00	Hewlett Packard ScanJet 3500 USB ..... € 92,34

Scanners / Fotografia Digital / Impressoras de Agulhas / consulte-nos

(Tinteiros EPSON, HEWLETT PACKARD e compatíveis BASF aos melhores preços do mercado)

Ligue !
214 785 122

LOJA VIRTUAL http://www.eneinfor.com
EMAIL: ene_computers@hotmail.com

Ligue !
214 787 123/4
Dep. Técnico

Tabela válida a partir de 15/01/03 até 15/02/03

Preços sujeitos a alteração sem aviso prévio, 19% I.V.A. já incluído

Morada: Av. D. Carlos I N.º 36
2720-161 Amadora
das 10h as 13h30m e das 15h as 19h30m
Sabados das 10h as 13h e das 15h as 19h
Dep. Comercial: 21 499 60 00
Dep. Tecnico 21 499 60 01
Fax: 21 499 60 02
comercial@chipsite.pt

PROMOÇÃO

Placa Som SB Audigy 2 BOX	126,00€
ZIP Drive Externa USB 250 Megas	119,90€

12, Janeiro de 2003

CHIPSITE GAMER

Processador	Intel Pentium 4 2,4Ghz
Coller	Especial Pentium 4
MainBoard	ECS P4S5ADX
Placa Grafica	Geforce4 MX440 64M TV
Monitor	SAMTRON 17º 76E
Disco rigido	60G Seagate 7200rpm
Memória	Dimm 256 Megas PC133
DVD	LG 16X48X
Placa Som	128 Bits Onboard
Colunas	180W
Caixa	ATX TOWER 300W Cinza
Drive	Samsung 1.44
Teclado	PS2 Win
Rato	PS2 Well

869,00€

CHIPSITE VALUE

Processador	Intel Pentium 4A 2Ghz
Coller	Especial Pentium 4
MainBoard	ECS P4S5MG/GL+
Placa Grafica	VGA 32M Onboard
Monitor	15º Samtron 56E
Disco rigido	40G Seagate 7200rpm
Memória	Dimm 256Megas PC 133
CDRom	LG 52X
Placa Som	128 Bits Onboard
Colunas	180W
Placa Rede	10/100 Mbits Onboard
Caixa	ATX TOWER 300W Cinza
Drive	Samsung 1.44
Teclado	PS2 Win
Rato	PS2 Well

699,00€

CHIPSITE PRO

Processador	Intel Pentium 4 2,4Ghz
Coller	Especial Pentium 4
MainBoard	ASUS P4S 533
Placa Grafica	GEFORCE4 MX 440 64M
Monitor	SAMTRON 17º 76 DF
Disco rigido	60G Seagate 7200rpm
Memória	Dimm 256Megas DDR
Gravador	LG 48X24X48
Placa Som	128 Bits Onboard
Colunas	Creative Inspire 2.1 2400
Modem Fax	Creative Int 56K V92
Caixa	ATX Midi Tower 300W
Drive	Samsung 1.44
Teclado	Microsoft Multimedia
Rato	Microsoft Well

1.120,00€

CHIPSITE DREAM

Processador	Intel Pentium 4A 2,4Ghz
Coller	Especial Pentium 4
MainBoard	ASUS P4T 533 / RAID
Placa Grafica	ATI Sapphire 9700 PRO
Monitor	Samnsung 19º 957 DF
Disco rigido	2X40G W.Digital 8MCahe
Memória	Rimm 256M PC 4200
DVD	LG 16X48X
Gravador	LG 48X24X48
Placa Som	Creative Audigy 5.1
Colunas	Creative Inspire 5300
Caixa	ATX Tower 300W Cinza
Drive	Samsung 1.44
Teclado	Labtec Sem Fios
Rato	Labtec Well sem fios

2,170,00€

Computadores Sem Sistema Operativo Necessario Para o Seu Funcionamento

PROCESSADORES	
CELERON - 2Ghz 478	99,90 €
Pentium 4A - 2Ghz 478-512	185,00 €
Pentium 4A - 2,4Ghz 533	212,00 €
Pentium 4A - 2,8Ghz 533 BOX	529,90 €
MAINBOARDS	
ECS P4VXASD2+	85,00 €
ECS P4S5MG/GL+	89,00 €
ASUS - P4S 533-E	125,00 €
ASUS - P4S8X Lan	145,00 €
ASUS - P4B 533 Gold	164,00 €
ASUS-P4PE Raid-Lan-6 usb-Ata133	219,90 €
ASUS - P4T 533-C Rimm	189,00 €
ASUS-P4T533 Raid-8usb+Rimm 4200	350,00 €
DISCOS RIGIDOS	
40G Seagate 7200rpm ata 100	93,00 €
60G Seagate 7200 ATA100	103,00 €
80G Seagate 7200 ATA100	109,90 €
120G Seagate 7200 ATA100	169,90 €
PLACAS GRAFICAS	
RIVA TNT2 32M	39,00 €
Geforce 4 MX440 64M TV OUT	69,00 €
ASUS V8170 MX440 64 DDR	109,00 €
ASUS V8420 TI 4200 128 DDR	229,00 €
ASUS V8440 TI 4400 128 DDR	269,00 €
ATI Sapphire 9000 128M DDR	125,00 €
ATI Sapphire 9000 PRO 128M	149,90 €
ATI Sapphire 9700 128M	489,00 €

MEMORIAS	
DIMM 256 Megas PC 133	Telefonar
DIMM 512 Megas PC 133	Telefonar
DIMM 256 Megas DDR 266	65,00 €
DIMM 512 Megas DDR 266	145,00 €
DIMM 256 Megas DDR 333	77,00 €
DIMM 512 Megas DDR 333	145,00 €
RIMM 256 Megas PC 4200 (32 Bits)	145,00 €
TV TUNNERS / WEB CAM	
PCTV Pinnacle C/com. BOX	65,00 €
PCTV PRO Pinnacle C/com. BOX	95,00 €
Mustek Gsmart Mini2	69,90 €
Mustek Gsmart Mini3	96,00 €
Creative WEBCAM PRO	56,00 €
CDROM / DVD/GRAVADORES	
CDRom 52X LG	35,00 €
DVD LG 16X48X	53,00 €
Grav. LG 48x24x48 BOX	75,00 €
Grav. PLEXTOR 48x24x48 BOX	139,00 €
Grav. DVDs Pioneer A05 BOX	339,90 €
Grav. DVDs SONY DR1-500	399,90 €
CAIXAS	
CAIXA ATX TOWER 300W	55,00 €
CAIXA ATX Frontal Preto	67,00 €
CAIXA ATX DELUXE 350W	75,00 €
CAIXA ATX PRETA 350W	75,00 €
CAIXA ATX BIGTower 300W	82,00 €
CAIXA ATX Tower 300W + Kit Neon	89,00 €

MODEMS / REDES	
Creative Int. 56K V92	25,00 €
US Robotics Ext. 56K V92	68,00 €
Placa RDIS 128K	39,00 €
Placa Rede 10/100	16,00 €
SWITCH 5 Portas	45,00 €
SWITCH 8 Portas	59,00 €
SWITCH 16 Portas	110,00 €
PLACAS SOM	
SB LIVE PLAYER 5.1	39,90 €
SB PLAYER AUDIGY	79,90 €
SB PLAYER AUDIGY 2 BOX	126,00 €
Creative PLATINUM AUDIGY 2	255,00 €
COLUNAS	
COLUNAS 180W	15,00 €
Creative SBS 250	25,00 €
Creative INSPIRE 2.1 2400	45,00 €
Creative INSPIRE 5.1 5100	79,90 €
Creative INSPIRE 5.1 5300	113,00 €
SOFTWARE	
WINDOWS XP HOME PORT.	120,00 €
WINDOWS XP Profissional PORT.	185,00 €
ANTIVIRUS MCAFEE 7.0	39,00 €
OFFICE XPSmall Port.	259,00 €
TECLADOS / RATOS	
Teclado+Rato Multimedia Microsoft	35,00 €
Teclado+Rato Labtec S/ Fios Preto	59,00 €
Logitech Cordless Desktop Optical	115,00 €

MONITORES	
15º SAMTRON 56E	125,00 €
17º SAMTRON 76E	139,90 €
17º SAMTRON 76 DF FLAT	173,00 €
17º Samsung 757 DFX FLAT	254,00 €
19º SAMTRON 96BDF	259,00 €
19º Samsung 957 DF FLAT	349,00 €
15º SAMTRON LCD TFT 51S	369,00 €
17º SAMTRON LCD TFT 71S	529,00 €
IMPRESSORAS / Scanners	
Epson Stylus C42UX Plus	66,00 €
Epson Stylus C62	95,00 €
Epson Stylus C82	174,90 €
Epson Stylus PHOTO 830	165,90 €
Epson Stylus PHOTO 925	335,00 €
Scanner Epson Perfection 1260	94,90 €
Scanner Epson Perfection 1660	215,90 €
Scanner HP 2300C	79,00 €
Scanner HP 3500C	96,00 €
Multifunções EPSON CX3200	189,90 €
DIVERSOS	
Regua Tomadas Proteção	15,00 €
UPS Mustek 800VA	99,00 €
Gavetas P/ discos ATA 133	27,00 €
EasyDisc USB 128Megas	74,00 €
EasyDisc Mini USB 128Megas	79,00 €
EasyDisc USB 256 Megas	149,00 €
Zip Drive Ext. USB 250M	119,90 €

- Financiamento de 6 a 36 meses
- Assistencia tecnica especializada
- Loja online, consulte o nosso site
- Enviamos a cobrança para todo o pais
- Montamos computadores a sua medida
- Promoções semanais

Computadores Portateis ASUS, consulte o nosso site

Valores Validos Para Data Anunciada e Stock Existente

Marcas e imagens são propriedade dos seus respectivos donos

Todos Os Valores Já Incluem IVA

www.chipsite.pt

Cursos de Informática
Iniciação à Informática
Multimédia
Aplicações do Office

formSite
Formação em Novas Tecnologias, Lda.
Av. D. Carlos I, 36 - 1º
2720-161 AMADORA
www.chipsite.pt/formsite
mail:formsite@mail.telepac.pt
Tel: 214964874

Cursos de Informática
Hardware
Construção de Web Sites
Internet

A Lei de Murphy

A versão final de um jogo importante chegará sempre no último dia de fecho de uma revista.

In GameOver, análise a Splinter Cell. James Bond tem licença para matar, mas ninguém lhe exige que assassine, estropie e interrogue...

Mata, Bond, mata!

[Sam Fisher] como o Mr. Bond, tem ordem para matar, interrogar e torturar.

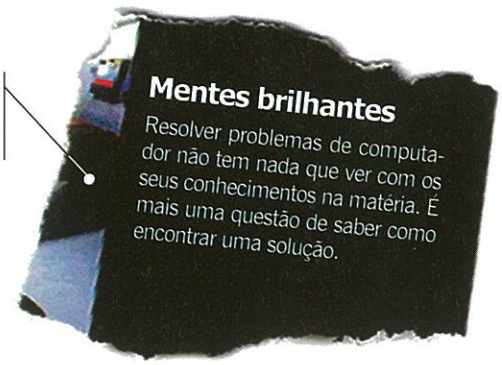
In GameOver, análise a Fellowship Of The Ring

20

Aparentemente são três inimigos

Ou seja, com alguns diálogos à mistura, os três amiguinhos ajudam-nos a resolver puzzles e a combater outros tantos inimigos. (...) Parece linear? Pois, verdade seja dita, neste caso as aparências não iludem muito.

In PC Guia, edição 86, página 38, especial "Resolva os problemas do seu computador"



Mentes brilhantes

Resolver problemas de computador não tem nada que ver com os seus conhecimentos na matéria. É mais uma questão de saber como encontrar uma solução.

In contracapa do jogo Onimusha 2. Enviado pelo leitor supasnack

Nunca antes visto!

Modo de jogo revolucionário: vários caminhos, interacção entre personagens, ambientes exóticos, armas totalmente novas e combate intenso.

Vale o seu peso em ouro

In BGamer, análise a Matt Hoffman Pro BMX 2. Imagem enviada pelo leitor Tiago Pinheiro

Ups, meti água

In revista Quo, artigo sobre Quantum Redshift. Será mais um efeito da maré negra do Prestige? Imagem enviada pelo leitor Tito Esteves

In gamespot.pt, análise a TimeSplitters 2. Enviado por leitor identificado

Há muito, muito tempo atrás...

O orginal TimeSplitters foi um título lançado numa altura em que a tecnologia dos video jogos ainda estava numa fase pobre em relação à actual, mas mesmo assim foi muito vendido.

In gamespot.pt, antevisão de NHL 2003. Enviado por leitor identificado

A primeira vez custa mais

Pela primeira vez na história de NHL, a versão para PC foi desenvolvida realmente para ser jogada em PC (...).

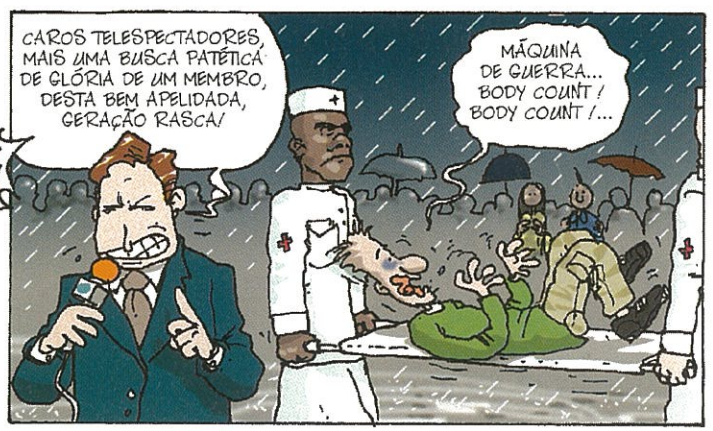
Levar com o jugo nas frontes

Depois do tombo, levou ainda com o tampo da mesa e um molho de revistas em cheio nas frontes. Enquanto que alguns párias menos respeitáveis aqui do jugo riam a bandeiras despregadas (...).

In MultiConsolas, edição 26, página 100, sob o título "Margarida rebenta com as instalações"

Crash! é uma secção da **Mega Score** que se quer bem disposta. O objectivo é brincar com as gaffes alheias (e próprias, pois no melhor pano também caem nódoas), descobrir anúncios divertidos, bugs obscuros ou simplesmente máximas curiosas. Mas para isso precisamos da colaboração de todos os leitores. As contribuições deverão ser enviadas por carta, fax ou email para Mega Score, Rua Laura Alves, 3, 2745-152 Queluz; Fax: 21-434 4509; email: crash@rgb.pt.

POR: Algalvio ©



PUBLICIDADE: A ARTE DO ENGANO

João Diniz Sanches
Editor da revista EDGE

Espero que o Pai Natal vos tenha tratado bem e que vos tenha oferecido todo o entretenimento electrónico que pediram. Pessoalmente, tive muito pouco contacto com videojogos durante as férias, o que é pouco normal para mim, já que, desde que me juntei à Edge, em 1997, este tem sido o único período do ano em que tendo a dedicar uma quantidade considerável de tempo a jogar por puro prazer, ao invés de o fazer constrangido por actividades profissionais.

No entanto, mesmo antes de, lançando poeira para os olhos de todos, ter entrado para esta revista, como estudante não necessariamente muito estudioso (uma abordagem que, claro, nem sonho em recomendar a nenhum dos leitores mais novos da Mega Score cujos olhos estejam presentemente a esquadrinhar estas palavras), era especial para mim o tempo que passava a jogar no Natal. Relembro alguns anos em particular, como aquele em que jogava alternadamente entre **Devil Crash** e **Streets Of Rage** na minha Mega Drive; os momentos mágicos proporcionados por **A Link To The Past** ou (um par de anos mais tarde) por **Super Metroid**.

Este ano passei o Natal em Coimbra, e o mais perto que estive de uma consola foi quando passei ao lado de um expositor de demonstração da Xbox na loja Worten local (expositor que, por acaso, hospedava um medonho jogo de patins em linha – uma trágica oportunidade desperdiçada e uma certamente pouco provável forma de convencer potenciais compradores a separarem-se dos seus euros).

Algo que me chamou a atenção durante a minha estadia em Portugal foi a aparente total ausência de publicidade televisiva a videojogos durante esta quadra festiva. Admito que não passei uma enorme quantidade de tempo sentado no sofá, defronte da válvula de raios catódicos, mas, ainda assim, o contraste com o número de tais aparições televisivas que testemunhei, na noite anterior ao meu voo para Portugal, no Reino Unido, deixou-me perplexo.

E deixou-me a imaginar se os portugueses alguma vez foram sujeitos a alguma das práticas questionáveis que são regularmente despejadas sobre a audiência de televisão britânica. O que, sinceramente, só pode ser benéfico. Na minha crónica do mês passado, referi a descaradamente prematura campanha de marketing feita pela Nintendo para **Metroid Prime**, **Crystal Chronicles** e **The Wind Waker** como uma tentativa desesperada para tentar estar à altura da devastadora investida da Sony e Microsoft. Mencionei também o hábito da Electronic Arts exibir apenas as sequências cinematográficas dos seus jogos e passá-las como representação do motor de jogo dos seus títulos. Neste último caso, o pior réu que vem à memória é a Sony e a sua campanha de **Final Fantasy VII** há alguns anos atrás. Ao mostrar nada mais do que as (na altura) altamente impressionantes *cut-scenes* do aclamado RPG da Square, a Sony conseguiu ludibriar uma proporção significativa do público que joga nesta ilha, levando-o a comprar o jogo. Como é que eu sei disto, perguntam vocês?

Ao mostrar nada mais do que as (na altura) altamente impressionantes *cut-scenes* do aclamado RPG da Square, a Sony conseguiu ludibriar uma proporção significativa do público que joga nesta ilha, levando-o a comprar o jogo.

Bom, na altura, a Sony Computer Entertainment Europe investiu imensa energia a comunicar, a todos que estivessem a ouvir, o número recorde de unidades que Final Fantasy VII vendeu na primeira semana. Esqueceu-se foi de referir também as devoluções que as lojas foram forçadas a aceitar de jogadores que, tendo carregado o jogo na esperança de serem confrontados com uma peça de software visualmente arrebatadora, ficaram seriamente desapontados ao descobrir que a qualidade gráfica das secções *in-game* estavam a um mundo de distância das sequências cinematográficas mostradas na publicidade. Falem com os retalhistas daqui e eles dirvos-ão o quão "afectuosamente" relembram Final Fantasy VII como um dos títulos mais devolvidos de todos os tempos.

Mas se, actualmente, a Electronic Arts aparentemente também recorre a esta táctica barata, nos tempos de Final Fantasy VII, tinha na verdade um manual de truques de marketing que rivalizava com o da Sony. Se a memória não me atraiçoa, a maior parte dos spots publicitários a títulos PlayStation da gigantesca editora eram montados recorrendo a imagens das visualmente superiores versões PC – é inevitável concluir que o maior número de polígonos, e as texturas mais suaves, estavam mais de acordo com a visão dos directores de publicidade que aqueles processados pela limitada tecnologia 32 bits da Sony.

Ao longo dos anos, testemunhei algumas abordagens extremamente cínicas por parte da maioria das grandes editoras – esqueci-me de algumas, de outras, já não me dou ao trabalho de relembrar. Não é nenhuma novidade, claro (lembram-se de como os screenshots do Commodore 64 eram usados nas costas das cassetes do Spectrum, muitas vezes, sem estarem legendados?), nem é algo que vá terminar de um dia para o outro. Em último caso, é apenas mais uma indicação de que esta é uma indústria que ainda tem muito a amadurecer.

Mais desmotivador, contudo, é a percepção de quão longe está a aceitação do mercado de massas perseguida pela indústria (se a tivéssemos, alguns organismos reguladores do Reino Unido já teriam impedido o recurso a tais esquemas publicitários desonestos – afinal, é o que fazem em relação a outras formas de entretenimento).

Hei, não estavam à espera que eu entrasse em 2003 com um espírito optimista, ou estavam?

"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2", "PSone" e "△○×□" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "◆" são marcas da Sony Corporation Inc. The Getaway © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados.

TBWA

Não te vamos contar o que acontece neste filme. Nem quem é o mau nem o bom da fita. Nem o enredo ou o argumento. E muito menos o final. Só que entra a Máfia e que tu estás metido nisto até ao pescoço. Sequências, acção e os ambientes de Londres reproduzidos ao milímetro. Em The Getaway tudo se passa como se estivesses dentro de um filme. E já sabes, os filmes não se contam.

pt.playstation.com

PlayStation 2

TENSÃO○ REALISMO□ INTRIGA△ O OUTRO LADO

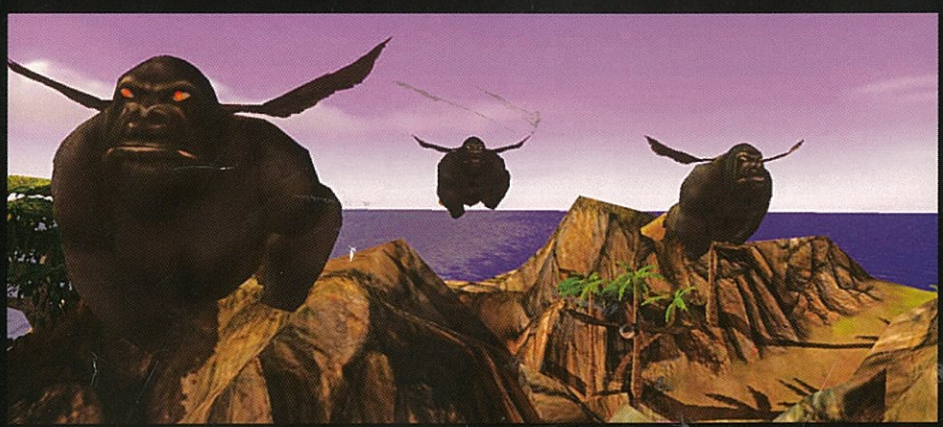
ESTE É UM MUNDO-CÃO E TU ÉS UMA HIENA COM PINÇAS DE LAGOSTA. E AGORA?

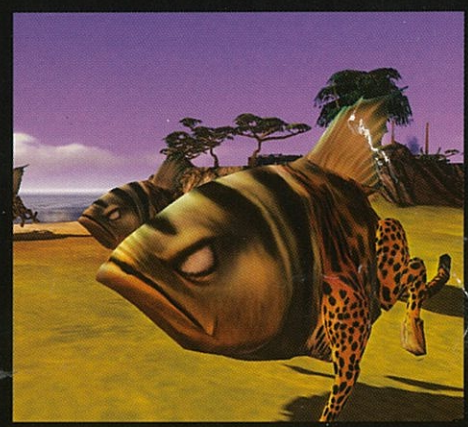
Bernardo, 23 anos,
artista gráfico,
Lisboa

"Bandido": ...Garras, pinças, asas, dentes afiados... tudo pode servir para vencer.

Mas vou-te dar uns conselhos grátis: cria um batalhão de Escorpiranhas (Escorpião+Piranha) para as missões anfíbias e de Formorcegos (formiga+morcego) para os assaltos aéreos. Vai ser uma mega praga...lol!

Quem é teu amigo, Tecas, quem é?





Teresa, 19 anos,
estudante,
Porto

"Tecas": Não te armes em paizinho, sff... 😉
O meu lema vai ser:

"A TUA MÃE SABE QUE CHORAS DESTA MANEIRA?"

O meu exército de Peichitas (peixe+chita) e Goriláguias (gorila+águia) vai fazer-te gritar de medo, seu mariquinhas...

Bem-vindo ao Impossible Creatures, o novo jogo de estratégia em tempo real da Homeworld®. Prepara-te para um mundo onde podes criar a mais estranha mistura de animais e depois solta-os contra os teus inimigos. Um RTS de acção rápida, com cenários em 3D e a possibilidade de criação de mais de 40.000 criaturas diferentes vai resultar num combate como nunca viste. Podes jogar a solo na campanha individual e ainda jogar online e testar o poder das tuas criaturas contra os exércitos de adversários de todo o mundo.

www.microsoft.com/portugal/entretenimento
www.microsoft.com/games/impossiblecreatures

IMPOSSIBLE CREATURES

A DIFFERENT KIND OF ANIMAL

Microsoft game studios™

relic ENTERTAINMENT™

© 2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft e o logótipo Microsoft Game Studios são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Relic, Impossible Creatures, o logótipo Relic e o logótipo Relic Developer Network são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais da Relic Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou noutros países.